AMIGA
JOKER
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
3'96
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 9600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 3 MÄRZ '96
4 399114 907005 03
DAS MEISTGEKAUFTE AMIGA-MAGAZIN DER WELT
AMIGA CD-JOKER
MULTIMEDIA AUF AMIGA
HOLLYWOOD AUF AMIGA CD
MIT HEFT IM HEFT
SPIELE, SPIELE, SPIELE
CARIBBEAN DISASTER
MONSTERS OF TERROR
SUPER TENNIS CHAMPS
DER PRODUZENT
GLOOM DELUXE
NEMAC IV
AIRBUS II
MAG!
INFOS, INFOS, INFOS
ONLINE MIT DEM AMIGA-SURFER
CHRIS HÜLSBECK AM TELEFON
DEUTSCHLANDS GRÖSSTER AMIGA-CLUB IM GESPRÄCH
DIE ERGEBNISSE DER GROSSEN AMIGA-
KNOW HOW
KOMPLETT GELÖST: ODYSSEY
BREATHLESS • WORMS
ALIEN BREED 3D
COALA u.v.a.
AMIGA JOKER

EDITORIAL

4 REGION MÜNCHEN

Die ganze Welt kocht – vor Wut auf Münchner Staatsanwälte

Sogar in USA sind Computerbenutzer empört über Zensur im Internet

LÖCHER IM NETZ, LÖCHER IM GRUNDRECHT

Was da vor einigen Wochen in Sachen „Staatsanwalt vs. CompuServe" passiert ist, betrifft uns alle – weshalb diese Stellungnahme auch im PC JOKER und dem AMIGA JOKER zugleich erscheint. Denn wenn der Zugang zu über 200 internationalen Foren im Internet gesperrt wird, ist das ein beispielloser Angriff auf die Meinungsfreiheit!
Was war passiert? Die Münchener Staatsanwaltschaft hatte vorgeblich Kinderpornographie im Internet entdeckt und ermittelte deshalb gegen den deutschen Betreiber von CompuServe wegen Beihilfe zur Verbreitung; schließlich führt der Weg über diesen Onlinedienst in das ruchbare World Wide Web. Daß es noch Tausende andere, jedoch unbeanstandete Zugänge gibt, zeigt bereits, daß hier der Hebel mal wieder grundsätzlich an der völlig falschen Stelle angesetzt wurde. Unter dem Druck der deutschen Staatsgewalt sperrte CompuServe nun auf internationaler Ebene sämtliche Foren mit sexuellem Inhalt – und beraubte damit unschuldige Gruppen (Lesben, Schwule, Senioren, HIV-Positive, Behinderte etc.) ihrer oft einzigen Kommunikationsmöglichkeit.

Dazu ist zunächst einmal zu sagen, daß Kinderpornographie ein abscheuliches Verbrechen ist, das fraglos überall da ausgemerzt werden muß, wo man es antrifft. Es fragt sich nur, wie man dabei vorgeht! Denn Aktionen wie diese dienen ja ganz offensichtlich allein der Publicity: Die wahren Schuldigen sind nicht einmal betroffen und werden schlimmstenfalls zukünftig eben unter dem Deckmäntelchen unverfänglicher Bezeichnungen weitermachen. Zudem fragt man sich langsam, ob das Schlagwort von der Kinderpornographie hier nicht bloß ständig vorgeschoben wird, um das Aufweichen von Grundrechten in der dann natürlich zu Recht empörten Öffentlichkeit zu rechtfertigen – auch als Herr Doktor Stoll vor einigen Monaten die deutschen Fachmagazine und damit die Pressefreiheit aufs Korn nahm, fiel das böse Wort nämlich häufig, ohne daß tatsächlich Kinderpornographie (oder überhaupt nur Pornographie) im Spiel gewesen wäre!

Selbst wenn es oft den Anschein hat, will ich nun keineswegs soweit gehen, zu behaupten, daß da reaktionäre Agitatoren in machtvoller Position versuchen, die mühsam erkämpften Freiheiten unserer modernen Gesellschaftsordnung zu torpedieren. Meine persönliche Ansicht ist vielmehr, daß hier ein gnadenloser Karrierist seine Spielchen treibt, ohne den Weitblick zu haben, um zu erkennen, was er damit auf lange Sicht anrichtet. Und gerade weil dabei soviel Unrecht im Namen des so wichtigen Jugendschutzes angerichtet wird, habe ich für derartigen Machtmißbrauch nur Verachtung übrig. Denn wer schützt unsere Kinder, ja unsere ganze Gesellschaft vor Männern in Vertrauenspositionen, die ihre Möglichkeiten rücksichtslos und zudem sachlich inkompetent für die eigenen Ziele ausnützen? Sollte die Staatsanwaltschaft nicht vielmehr im Namen des Volkes handeln? Und sollte man den Worten und Taten eines Staatsanwalts nicht bedingungslos vertrauen dürfen?

Ich jedenfalls möchte meinen Kindern keine Zukunft hinterlassen, wo höchste Güter der Gesellschaft wie Presse- und Meinungsfreiheit der beruflichen Laufbahn einzelner geopfert wurden, denen das persönliche Fortkommen über jeden Ethos ging!

Euer *Michael*

DIE NEUERSCHEINUNGEN: Wer will selbst ein Spielemagazin herausbringen? **MAG!** macht's möglich. Braucht Ihr noch Action-Dungeons? Auf **NEMAC IV** gibt's reichlich. Wollt Ihr eigene Hollywood-Streifen produzieren? Dann werdet doch einfach **DER PRODUZENT**. Aber lest zuvor die Previews, auch im aktuellen **AMIGA CD-JOKER**!
Seiten 12/13, 14 und 66

MAG!

NEMAC IV

DER PRODUZENT

DIE SPECIALS: In dieser Ausgabe starten wir die neue **JOKER-TELEFON-AKTION: PLAUDERN MIT PROMIS**, präsentieren ein **INTERVIEW MIT DEUTSCHLANDS GRÖSSTEM AMIGA-CLUB: APC & TPC**, veröffentlichen **DIE ERGEBNISSE DER GROSSEN HARDWARE-UMFRAGE** und führen eine **TAUSCHBÖRSE FÜR TRADING CARDS** ein!
Seiten 74/75, 81, 92/93 und 104

WER WILL MIT SOUND-MAGIER CHRIS HÜLSBECK PLAUDERN?

WIE BEURTEILT DEUTSCHLANDS GRÖSSTER AMIGA-CLUB DIE LAGE?

ÜBER 10.000 AMIGOS HABEN UNS ROSS UND REITER GENANNT!

MEDIZIN BEI KARTENFIEBER: DIE NEUE TC-TAUSCHBÖRSE

MIT DEM AMIGA SURFER INS INTERNET

DAS ONLINE-PAKET: Amiga Technologies schickt die „Freundin" ab sofort ins Internet – mit dem **AMIGA SURFER**, einem Koplettpaket aus Hard- und Software für den Einstieg ins Netz. Wer mehr dazu erfahren will, den schicken wir in den User-Club auf den
Seiten 94/95

INH

ALT

Software im Test

DIE BANANENREPUBLIK: Ein Karibik-Urlaub der satirisch-politischen Art erwartet alle Simulanten bei **CARIBBEAN DISASTER** – und wer **REIF FÜR DIE INSEL** ist, findet in diesem Heft auch gleich das passende Preisausschreiben! Karacho und Calypso auf den **Seiten 16/17/18 bzw. 80**

REGIEREN UND GEWINNEN AUF „MAD ISLAND": CARIBBEAN DISASTER

DIE DUNGEON-REVOLUTION: Für schußstarke Kerkermeister waren Black Magics Texture-Dungeons schon immer eine der ersten Adressen, doch **GLOOM DELUXE** verspricht jetzt 3D-Action in erheblich verschönter Grafik – selbst am A500! Wir versprechen einen beinharten Test auf den **Seiten 34/35/36**

GLOOM DELUXE

DIE FILZLAUS: Die **SUPER TENNIS CHAMPS** laufen am Amiga-Court ein! Wartet damit nun ein neues sportliches Highlight oder bloß eine lausige Filzkugel-Sim? Die Antwort weiß nur der Wind – und unser Test auf den **Seiten 38/39**

SUPER TENNIS CHAMPS

BETRIEBSGEHEIMNIS

Das in der letzten Ausgabe erweiterte Betriebsgeheimnis hat Anklang gefunden, also gibt's hier auch diesmal wieder verschiedenste Infos aus der Redaktion – und Antworten auf brennende Fragen!

KOMMT DIE BEGLEIT-CD?

Einige Ergebnisse der großen Leserumfrage im vorletzten Heft haben selbst uns überrascht, etwa, daß 86 Prozent aller Amigos eine Festplatte besitzen, volle 96 Prozent (!) vor dem Spielekauf den Joker konsultieren und sich 81 Prozent besonders für die Hardware-Anzeigen im Magazin interessieren. Über ein CD-Laufwerk verfügen gegenwärtig allerdings nur 42 Prozent aller Leser, was eine „Beilagscheibe" (auch wenn bereits von 49 Prozent gewünscht) vorläufig leider noch wirtschaftlich unmöglich macht – aber mit Verbreitung von ATs neuem „Q-Drive" mag sich das ja bald ändern. Bis dahin planen wir bereits für die nächsten Monate wieder eine Begleit-Disk mit Vollspiel, und ansonsten gibt's ja noch den MULTIMEDIA JOKER!

WAS BIETET DER NEUE MULTIMEDIA JOKER?

Den neuen MULTIMEDIA JOKER (seit 23. Februar am Kiosk) dürft Ihr auf gar keinen Fall verpassen, denn mit seinem optimierten Konzept hat er Amiganern mehr denn je zu bieten: Layout und Struktur wurden überarbeitet, wodurch nun ein volles Drittel jeder Ausgabe für interessante Reportagen und Specials reserviert bleibt, ein weiteres für multimediale Software und das letzte dann für Spiele – mit Entstehungsgeschichte oder Interview zu jedem großen Test! Nicht zu vergessen der Amiga-Stoff auf der aktuellen Begleit-CD, die ab sofort mit einer schöneren und vor allem jetzt ganz simpel zu bedienenden Benutzeroberfläche für die „Freundin" daherkommt! Hier eine Auswahl der Highlights:

Spiele-Demos: AIRBUS A320 2, BIG RED ADVENTURE, MAG!, ODYSSEY, VIRTUAL KARTING, WHEELSPIN
Amiga-Demos: DEEP REMIX, ISO, PYT
PD-Games: ALIEN BASH 2, ARGUS, ERIK, SMARTY
PD-Tools: HD-GAME-INSTALLER, MPEG-PLAYER

PRÜGEL FÜR KINOGÄNGER?

Obwohl auf der Computerspielvorlage bekanntlich die Bannsprüche von BPS und Staatsanwaltschaft lasten, wurde Mortal Kombat – The Movie mit Christopher Lambert in der Hauptrolle von der FSK ab 16 Jahren freigegeben. Das ist vor allem deshalb interessant, weil der Streifen just damit beworben wird, und zwar als „ungekürzt und unzensiert!" – eine clevere Strategie, die aus den Indizierungen bzw. Beschlagnahmungen der Games Kapital schlägt! Hier sind jedenfalls heiße Diskussionen darüber entbrannt, was unsere Jugendschützer denn nun dazu wohl sagen?!

TOP ODER FLOP?

Wie gut bzw. schlecht haben die Kandidaten dieser Ausgabe abgeschnitten? Wer es ganz genau wissen will, konsultiert einfach wie gewohnt unsere aktuelle Statistik zu den jüngsten Testergebnissen...

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	2
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	3
Erste Sahne	(81%-90%)	2
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0
Ohne Bewertung		1

DER NAME DER ROSE

Wie wird Eure neue Freundin heißen? Anna oder Amiga? A1300 oder A1200 Plus? Und vor allem: Wann werdet Ihr sie endlich persönlich kennenlernen? Hier ein paar Antworten auf derlei viel gestellte Fragen.
Zunächst einmal konnte der ursprünglich von Amiga Technologies angedachte Präsentationstermin in diesen Tagen nicht ganz gehalten werden, doch will man einen allerersten Prototyp des **neuen Amiga-Modells** nun auf der kommenden CeBIT (vom 14. bis 20. März in Hannover) vorstellen. Exakte Daten zur Amiga-Hardware der nächsten Generation liegen daher zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht vor, fest steht indessen, daß die endgültige Gerätebezeichnung weder A1300 noch A1200 Plus (wie zuletzt häufig zu hören war) lauten soll. Auch plant AT ein umfangreiches Prozessor-Upgrade, neue OS-Routinen sowie laut Entwicklungsabteilung „einfach rundum mehr Leistung" – mehr dazu demnächst im User Club. Vor dem Spätsommer dürfte der Rechner jedoch keinesfalls in den Handel gelangen, Ihr könnt ihn also schon mal für den nächsten Weihnachtswunschzettel vormerken…

AMIGA SURFER LIGHT

Im aktuellen User Club steht zwar viel zum brandneuen Internet-Komplettpaket **Amiga Surfer**, doch erreichte uns folgendes Info erst kurz vor Redaktionsschluß: Unter dem Namen **Surfkit** will Amiga Technologies demnächst ein um den A1200 abgespecktes Bundle aus 14.400er-Modem und der Surfer-Software zum Preis von rund 300,– DM veröffentlichen; eine Offerte ganz ohne Hardware ist ebenfalls geplant.

GUTE NACHRICHTEN

AMIGA

Bei den neu produzierten 1200ern soll der Ärger mit dem Floppy-Laufwerk ein Ende haben: Ein Hardware-Fix macht jene Boot-Probleme, die ältere AT-Modelle mit einigen Kopierschutzmechanismen hatten, zum Schnee von gestern!
Okay, eine Handvoll Verweigerer wird laut Amiga Technologies wohl dennoch übrig bleiben, doch um derlei schlampig programmierte Software mag es ohnehin nicht schade sein. Und das Beste: Euer Amiga-Fachhändler weiß, wie der neue **Hardware-Fix** durch Nachrüstung auch aus den älteren Problem-Modellen die maximale Spiele-Kompatibilität kitzelt!

CALL A PROMI

Wir rufen die in Deutschland bisher einzigartige Joker-Telefonaktion ins Leben: Am Freitag, den 22. März, hängt Sound-Guru Chris Hülsbeck persönlich an der verlagseigenen Hotline, um Euch direkt Rede und Antwort zu stehen!
Richtig gelesen, von 16 bis 19 Uhr wird Euch der Überflieger der Amiga-Musikszene dann alle Fragen nach bestem Wissen und Gewissen beantworten – und zwar unter den Rufnummern **089/46 38 23 und 089/460 58 22.** Falls Ihr also bleistiftsweise wissen wollt, wann Chris endlich den CD-ROM-Teil seiner aktuellen Schillerscheibe „Chris Hülsbeck's Soundfactory – Digital Audio Collection" auf das CD³² konvertiert, dann ruft doch einfach mal an. Mehr Infos zur neuen **Joker-Telefonaktion** findet Ihr auf Seite 81.

DES RÄTSELS LÖSUNG

Ein kleiner Tip für alle Fans von Audiogenics aktuellem Plattform-Abenteuer **Odyssey**: Wer am A1200 nach einer der Morphing-Sequenzen auf Grafikfehler stößt, sollte einfach im Bootmenü (zu erreichen durch das Gedrückthalten beider Mausohren nach dem Einschalten oder einem Reset) das CPU-Cache abschalten.

ELITE DEUTSCHLAND AM ENDE

Der deutsche Zweig von ELITE, ein in England nach wie vor sehr angesehener Publisher, hat Anfang Januar beim Amtsgericht Karlsruhe den Konkurs angemeldet.

Geschäftsführer Gamperl gründete jedoch zuvor mit zwei Partnern die Firma GAMES 4 EUROPE, wo u.a. „Airbus Vol. 2" und „Der Produzent" für den Amiga erscheinen. ELITE hingegen will seine Veröffentlichungen hierzulande nun stark einschränken und sich auf die Entwicklung neuer Produkte konzentrieren, die künftig von anderen Firmen unter das Volk gebracht werden sollen.

VIDEOSPIELE IM BUCH

Der englische Fachjournalist STUART DINSEY hat zusammen mit dem Marketingstrategen MICHAEL HAYES ein Buch namens „Games War – Video Games – A Business Review" bei Bowerdean Publishing veröffentlicht.

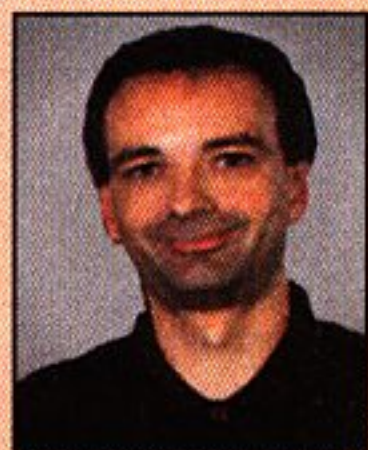
HAYES, der in England das Brettspiel „Trivial Pursuit" und auch die „Hero Turtles" vermarktete, bevor er NINTENDOs Game Boy auf der Insel einführte, erklärt hier in leicht verständlichem Englisch sachliche Fakten über den Videospielmarkt: In acht Kapiteln erfährt man viel über die diversen Systeme, Umsatzzahlen, den Verdrängungswettbewerb zwischen SEGA und NINTENDO sowie nicht zuletzt die berühmt-berüchtigten epileptischen Anfälle von Spielern.

KAPITALE KAPITALGEBER

Ein Artikel im englischen Branchenfachblatt COMPUTER TRADE WEEKLY sorgte jüngst für Aufsehen: Angeblich diskutiere PHILIPS MEDIA mit dem deutschen Distributor BOMICO über eine Beteiligung.

Gegenüber dem INSIDER erklärte BOMICO-Geschäftsführer ADI BOIKO dazu: „Wir sprechen mit vielen Publishern, auch mit PHILIPS MEDIA. Die Beteiligung eines kapitalkräftigen Partners aus dem Wettbewerbsumfeld macht Sinn, wir sind jedoch nicht auf der aktiven Suche. Wenn sich eine für uns passende Gelegenheit bietet, könnte ich mir allerdings ein Zusammengehen vorstellen." Aha, dann wissen wir's jetzt ja ganz genau…

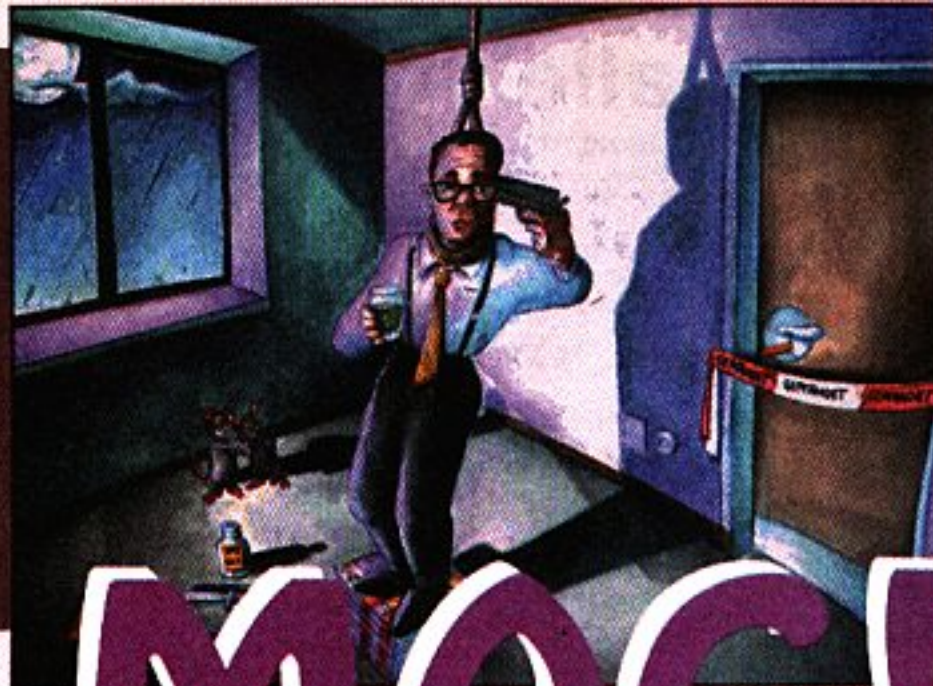
DER MULTIMEDIA-VERBAND

Anfang Januar gründeten Vertreter verschiedener Fernsehsender einen Verband namens EYES & EARS OF EUROPE mit Sitz in Köln. Als Gründungsmitglieder zeichneten RTL, RTL 2, SUPER RTL, PRO SIEBEN, SAT 1, VIVA, KABEL 1 sowie die öffentlich-rechtlichen Anstalten ZDF, BR und MDR; zusammen wollen sie sich nun unter der Präsidentschaft von MANFRED BECKER (RTL) auch multimedialen Aktivitäten widmen.

HEINRICH LENHARDT WANDERT AUS

Den ehemaligen Chefredakteur der „PC Player" und Mitbegründer der „Powerplay" zieht es ins sonnige Florida: HEINRICH LENHARDT, der kürzlich in TV-Spots und Anzeigen seinen Kopf für den Multimedia-Computer „Scenic" von SIEMENS hinhielt, verläßt den DMV-VERLAG, um in den Staaten als freier Journalist zu arbeiten – ein Haus hat er dort zusammen mit „Maniac" WINNIE FORSTER bereits erworben. Neuer, alter Boß der „Player" wird BORIS SCHNEIDER, der zwischenzeitlich das wenig erfolgreiche Multimedia-Magazin „Hyper!" leitete. Wir wünschen Heini jedenfalls alles Gute!

DAS MESSE-TV

Der ECTS-Veranstalter BLENHEIM wandelt auf neuen Pfaden: Erstmalig zur nächsten „European Computer Trade Show" Mitte April soll in London ein eigenes Messe-Fernsehen die Gäste aus aller Welt erfreuen.

Der Veranstalter versteht sein ECTS-TV als Promotion-Maßnahme: Die Monitore werden in den Cafés, Bars und Restaurants des Messegeländes aufgestellt und sollen aus einem speziell errichteten Studio Ereignisse, Geschichten und Features rund ums Geschehen übertragen. Und natürlich sind auch Reportagen und Interviews direkt von den einzelnen Ständen geplant.

Michael muß müssen, aber der Spieler darf bald dürfen, wenn er MAG: sein eigenes Spielemagazin publizieren! Wer sich also dem Job eines Herausgebers und Chefredakteurs gewachsen fühlt, der zockt bei der kommenden Wirtschaftssimulation von Greenwood geld... äh, goldrichtig.

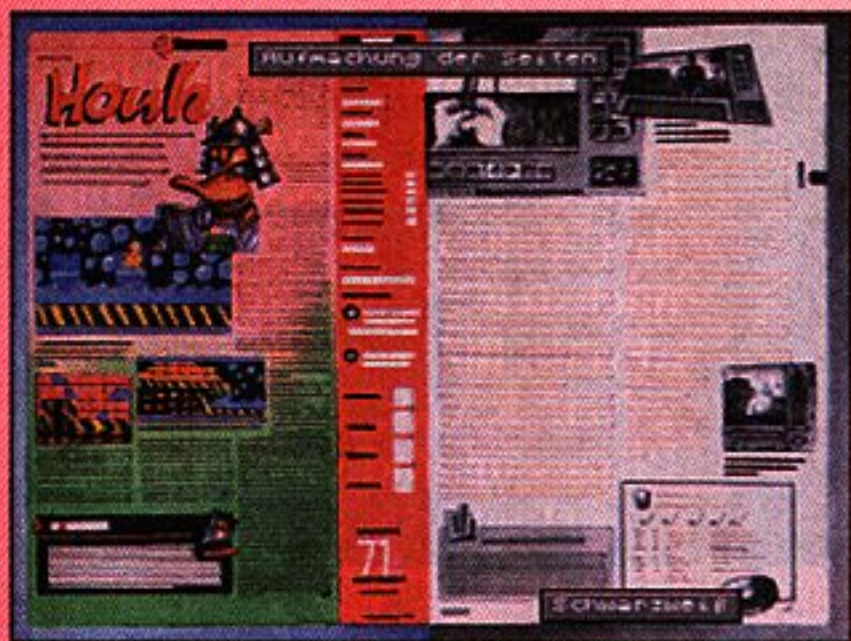
MAG!

Mit diesem in Lizenz von Lifetime Software übernommenen Titel kehren die „Planer" aus Bochum also zu ihren Wurzeln zurück und überlassen bis zu vier Simulanten den Chefstuhl eines Computerfachverlags. Von diesem aus dürfen sie mit bis zu drei Zeitschriftentiteln in einem Zeitrahmen von 1986 bis 1995 nach Ruhm und Erfolg streben. Optional kann der Verlag auch nur während einzelner Jahre geleitet werden, etwa um die Blütezeit des Amigas nochmals nachträglich voll auszukosten. So oder so gewinnt, wer am Ende den höchsten Marktanteil inne, die meisten Punkte gesammelt oder den steilsten Geldberg angehäuft hat – das kann man selbst, aber auch einer der wahlweise digitalen oder menschlichen Mitbewerber sein.

Wer unseren Michael kennt, der weiß schon worauf er dabei zu achten hat: Am Ende zählen nur Qualität und Kompetenz, denn auch wenn so manche Zeitungsente die Auflage vorübergehend hochschnellen läßt, vertrauen die Käufer letztlich doch nur solidem Journalismus (wie der Erfolg des Amiga Jokers gegenüber der Konkurrenz ja auch beweist...). Eine vernünftige Kalkulation ist freilich ebenfalls unerläßlich, denn wer bei der Preisgestaltung nicht beispielsweise auch die Produktions- und Vertriebskosten sowie die zu erwartende Höhe der Anzeigenumsätze mit einbezieht, wird vielleicht als Samariter in die Geschichte eingehen, jedoch kaum als erfolgreicher Verleger Karriere machen. Sobald sich dann Gewinne abzeichnen, kauft man am besten doch keinen Ferrari, sondern reinvestiert. Dazu stellt auch die Bank ein paar (Anlage-) Möglichkeiten bereit oder hilft umgekehrt bei Engpässen mit einem Kredit aus.

Wie wir aus eigener leidvoller Erfahrung bestätigen können, bedingen Profite aber auch eine umsichtige Personalpolitik: Zu viele Redakteure kosten zuviel Geld (es sei denn, sie würden bei uns arbeiten!), während zu wenige Autoren mit den Artikeln nicht nachkommen. Freie Mitarbeiter werden dabei ganz wie im richtigen Leben nach den abgelieferten Seiten bezahlt, während fest Angestellte ein auch festes Einkommen wollen und dazu noch so unverschämte Ansprüche wie bezahlten Urlaub oder Krankengeld stellen. Ganz zu schweigen von der Forderung nach Gehaltserhöhungen! Hier gilt es, die Fähigkeiten der Schreiberlinge korrekt einzuschätzen, und zwar in den vier Kategorien Fachwissen, Erfahrung, Belastbarkeit und Zuverlässigkeit. Auch hat bei Mag! jeder seinen eigenen Stil (von nüchtern bis überschwenglich) und seinen eigenen Charakter. Und tatsächlich findet man ja auch bei uns Kumpel, Exzentriker und Nervensägen.

Was man bei uns wie im Spiel ebenfalls findet, ist die Möglichkeit, eine Hotline für Leseranfragen einzurichten. Außerdem wollen natürlich Testmuster der tunlichst aktuellen und möglichst exklusiven Art beschafft werden, wozu ebenso natürlich die Kon-

taktpflege zu den Softwareherstellern unerläßlich ist. Ob man die jeweils anfallende Arbeit an die jeweils richtigen Mitarbeiter delegiert hat, wird sich dann schon bei Umfragen am Feedback der Leser bzw. am Konto zeigen. Von der regulären Ausgabe bis hin zum Sonderheft wird man bei diesem Programm jedenfalls alle Publikationen konsequent durchplanen dürfen und müssen: Welche Art von Artikeln und Rubriken werden benötigt? Brauchen wir Hardware-Specials? Soll die grafische Gestaltung reißerisch, nüchtern oder gar nur in Schwarzweiß sein? Was darf ein Abo kosten, und gibt es eine Treueprämie? Na ja, im Zweifelsfall schlägt man einfach im Joker nach…

Das haben übrigens auch die Designer dieses Spiels getan, daneben wurden noch zahllose Jahrgänge anderer Hefte aufgearbeitet und die komplette Spielesoft (für den 64er, Schneider CPC 446/664, Atari ST, PC und natürlich den Amiga) aus den Jahren von 1986 bis 1995 eingebaut – wenn auch aus Gründen des Urheberrechts mit leicht verfremdeten Namen. Sollte das dem einen oder anderen Herausgeber in Spe nicht realistisch genug sein, so kann er ja auf den ebenfalls implementierten Editor zurückgreifen, mit dem sich sämtliche Daten des Hauptprogramms (angefangen von den Heft- und Spieletiteln über die Werte der Mitarbeiter bis hin zu den Auflagenstärken der Zeitschriften) nach eigenem Gusto abändern lassen. Was die Namen der Magazine, Verlage, Herausgeber und Redakteure betrifft, hat man uns für die Endversion aber ohnehin volle Authentität zugesichert.

Ein starkes Stück Software also, daß die Grünwälder da bis zur real existierenden Joker-Ausgabe des nächsten Monats vorlegen wollen. Stark auch, was die grafische Präsentation betrifft: In bester Tradition des Hauses werden witzig gemalte und teils auch animierte Zwischenbilder und Hintergründe die Auswahlmenüs verschönern. Hinsichtlich der AGA-Version könnt Ihr das ja bereits vorab anhand der hier gezeigten Fotos nachprüfen; die ebenfalls geplante ECS-Fassung ist dagegen noch nicht ganz soweit. Auch fehlten in unserem Vorabmuster bislang noch die Musikstücke und Soundeffekte, aber wie wir diese Softwareschmiede kennen, braucht uns da wohl nicht bange zu sein. Das zeigt sich schon an der übersichtlich und flott gelösten Maussteuerung, mit der hier zwischen den zahlreichen Unterpunkten der Menüs hin und her gewechselt wird.

Freuen wir uns also gemeinsam auf eine ebenso komplexe wie schicke Sim unseres Arbeitsalltags auf dem Amiga. Und wer immer sie testen wird, der kann dies bei uns ja höchst kompetent tun: Michael hat sein persönliches Urteil bezüglich des Wahrheitsgehalts dieses Spiels bereits fest zugesagt! (mash)

Heimatkunde im Ballerdungeon: Aus Bayern, dem Land der Weißwürste und des Jokers, kommen die nächsten 3D-Kerker für die „Freundin" – sofern sie über 2 MB RAM, einen 68020-Prozessor und eine Festplatte verfügt.

Die im oberpfälzischen Regensburg beheimateten Newcomer von ZenTek sind nicht gerade anspruchslos, was den Rechner betrifft, denn als Schlüssel für ihre Texture-Labyrinthe reichen ein mit Turbokarte hochgerüsteter A500/2000 oder ein regulärer 1200er gerade mal aus – den vollen Spaß wird's wohl erst auf höherwertiger Hardware geben. Der soll dann aber auch anspruchsvollste Amiga-Söldner zufriedenstellen: Wer etwa eine schnelle Beschleunigerkarte mit Fast-RAM besitzt, darf sich auf optisch höchst eindrucksvolle Schlachten freuen, die auch unter Escoms Cyberbrille „i-glasses!" geschlagen werden können!

Tatsächlich sieht bereits unser Vorabmuster so aus, als könnte Nemac IV gar populäre Genrekonkurrenten wie „Gloom Deluxe", „Breathless" oder „Alien Breed 3D" in einigen wichtigen Punkten auf die Plätze verweisen. Das beginnt bei Details wie der Speichermöglichkeit nach jedem Level, zieht sich über die in weiten Grenzen konfigurierbare Steuerung und den sehr flexibel einstellbaren Detailreichtum der Grafik und hört beim äußerst komfortablen Automapping noch lange nicht auf. Insbesondere eine solche begehbare Karte, die sich jederzeit in das Spielgeschehen einblenden und zoomen läßt, kannte man bislang ja allenfalls von der PC-Konkurrenz. Und ist es nicht praktisch, so bereits absolvierte Abschnitte mittels Abschalten der eigentlichen 3D-Optik erheblich flotter durchwandern zu können?

Ansonsten werden die Dungeonläufer hier natürlich vielfach bekannte Aufgaben zu erledigen haben, wobei der Kampf gegen Angreifer verschiedenster Größe und Gestalt glasklar im Vordergrund steht. Zum Einsatz kommen dabei begrenzt munitionierte Laser, Karabiner und programmierbare Bomben, welche dann in Kaskaden ausgelegt und der Reihe nach gezündet werden, um so ein gigantisches Sperrfeuer zu entfachen. Auch herumstehende Benzinfässer lassen sich verschieben und an geeigneter Stelle als Explosivladung mißbrauchen, wodurch hinter geborstenen Wänden auch mal ein versteckter Abschnitt zum Vorschein kommt. Keine Frage, daß es an versperrten Türen, passenden Codekarten, verborgenen Schaltern und dem üblichen Sammelgut (etwa Zusatzmuni, bessere Waffen, Extraleben oder Care-Pakete) ebenfalls nicht fehlen darf.

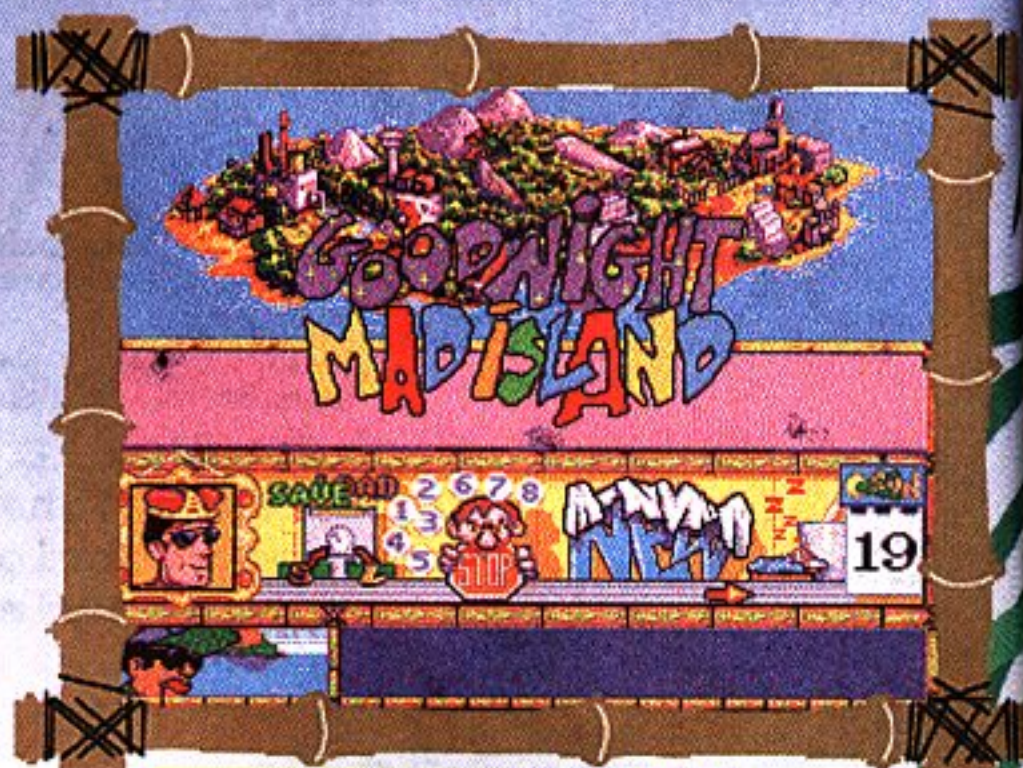
Was wir beim ersten Rundgang indessen beim besten Willi nicht entdecken konnten, das waren noch so kleine Rätselchen. Mag sein, daß sich diesbezüglich bis zum Test in der nächsten Ausgabe noch etwas ändert, mag sein, daß wir es hier mit einem reinen Action-Knaller zu tun bekommen – die allerfeinst texturierte 3D-Optik und die dramatische Orchestermusik im Intro haben bei uns so oder so den Appetit geweckt! (rl)

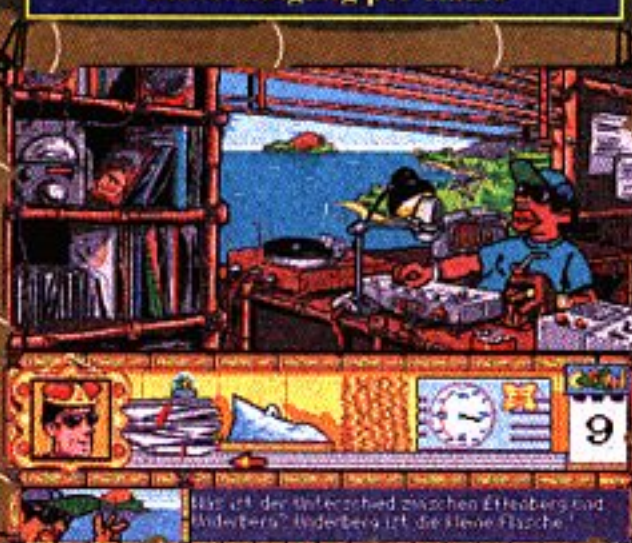
Hier sollten unsere Politiker mal Urlaub machen: Mad Island

Ikarion in den Bundestag: In Aachen steht man weiterhin fest zur „Freundin", was ja schon mal politisch höchst korrekt ist. Noch korrekter fanden wir allerdings diese politisch völlig unkorrekte Politsimulation der karibisch-witzigen Art!

Kurz nach der druckreifen Blattmacher-Satire „Mad News" gibt's von Ikarion nun also einen strategischen Inselurlaub in einer digitalen Bananenrepublik, den nach den DOSen-Intriganten jetzt auch Amiga-Amigos buchen können. Die Umsetzung hat die Spieleschmiede dabei in die erfahrenen Hände von Silverstyle Entertainment gelegt, wo man auch für die in dieser Ausgabe erstmals vorgestellte Film-Sim „Der Produzent" verantwortlich zeichnet – und das Ergebnis kann sich mehr als sehen lassen: Abgesehen von minimalen Abstrichen bei der Menge an Grafik und Animationen sowie der im Vergleich zur CD-ROM-Fassung fehlenden Sprachausgabe, haben die Freunde der „Freundin" hier gut lachen! Wer diese simulativ-satirische Kreuzfahrt in die Karibik bucht, landet als Solo-Politologe auf Mad Island. Auf Erholung darf man da allerdings trotz dreier Schwierigkeitsgrade weniger hoffen, schließlich geht es darum, gegen drei CPU-Konkurrenten im Kampf um das Präsidentenamt bzw. die Ministerien für Heer, Luftwaffe und Marine zu bestehen: Wer beim unabwendbaren Ausbruch der Revolution (= Spielende) die meisten Schäfchen ins trockene gebracht, sprich, den pompösesten Altersruhesitz in die Arktis gestellt hat, darf sich als Sieger betrachten und sich einen schönen Lenz machen.

Die wortwörtliche coole Pension will allerdings mit unheimlich viel taktischem Geschick und noch mehr Gespür für politische Finessen der fiesesten Art erarbeitet werden. Hier wird munter korrumpiert, intrigiert, paktiert und abkassiert, wobei man nur auf dem Schleudersitz des Präsidenten die Möglichkeit hat, in eine noble Villa aus Packeis, in einen Rolls-Royce-Motorschlitten, in ein Treibhaus für Ananas inklusive Stauden sowie ein Konto bei der Polarbank zu investieren. Das nötige Kleingeld hierfür kassiert der Präsi entweder vom russischen oder amerikanischen Botschafter – je nachdem, welchem der beiden er gerade am besten um den diplomatischen Bart geht.

Wer sich allerdings zu fest im Palast einnistet, erlebt spätestens dann eine böse Überraschung, wenn die spielbeendenden Revoluzzer in Aktion treten und den Inselchef kurzerhand auf einer schwimmenden Plastikinsel zum Teufel jagen. Gewinnen können also nur die Minister. Sie besitzen nämlich das Privileg, den Diplomaten die vier Teile eines ganz speziellen Fluchtgerätes abzuschwatzen. Der einzige, aber um so gewaltigere Haken an der Sache ist jedoch der, daß diese Bauelemente immer abwechselnd bei den Herren Ham Burger bzw. Iwan Bolschewiki erhältlich sind. Man muß sein

Jede Stimme zählt!

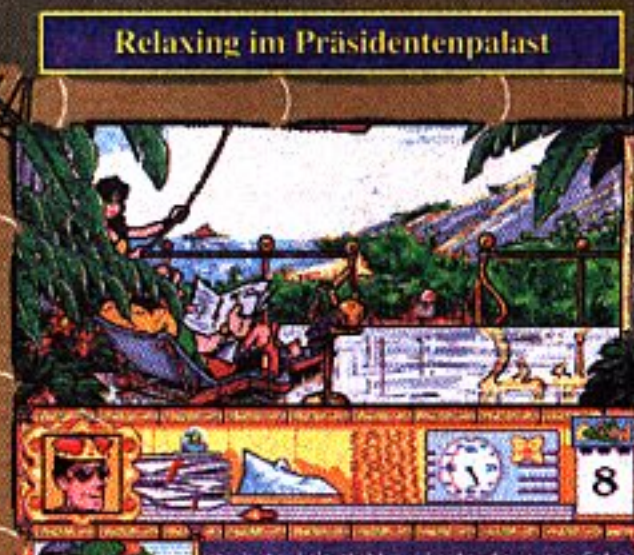
Rufschädigung per Radio

Bacardi für alle!

Die fidelen Rebellen

Alles fertig für die Flucht?

politisches Fähnchen also mal mit dem West- und mal mit dem Ostwind wehen lassen, damit je nach Ministerium Beamgerät, UFO oder Rakete termingerecht bereitstehen.
Anders gesagt: Nur flexible Windhunde können hier das Rennen machen, da es unerläßlich ist, hin und wieder den Posten zu wechseln. Gelegenheit dazu bieten Neuwahlen, die immer dann anstehen, wenn die drei Minister bei der allmorgendlich im Parlamentsgebäude stattfindenden Abstimmung mehrheitlich einem Mißtrauensantrag zustimmen – dann geht es bis zum Sonnenuntergang auf Stimmenfang unter den alles in allem 14 Insulanern, die auch durch entsprechende Locations symbolisiert werden. Um die Urnen im eigenen Sinne zu füllen, werden Wahlplakate mit aussagekräftigen Slogans erdacht und gedruckt, zündende Reden auf dem Dorfplatz gehalten, Lokalrunden in Lolas Bar geschmissen und unschlüssige Wechselwähler mit Schmiergeldern überzeugt. Genügend Bares und die entsprechenden Connections vorausgesetzt, läßt man die Konkurrenz zudem über den Äther vom DJ des inseleigenen Radiosenders fleißig denunzieren. Falls auch das nicht fruchtet, hilft eventuell ein Besuch beim Chef der örtlichen Geheimpolizei weiter: Gegen ein angemessenes Honorar unterzieht Herr Calzone störrische Fremdwähler einer Gehirnwäsche oder buchtet sie am Wahltag einfach ein. Außerdem hält der hilfreiche Mann für unermüdliche Spender allerhand Informationen über Kontostand und Sachbesitz der Gegenspieler bzw. das Image des Spielers bei allen Wahlberechtigten bereit.
Sollten aber selbst derlei drastische Mittel versagen, so hat die nach unten offene Subtilitätsskala auf Mad Island ja noch schwerere Geschütze in petto. Dann bricht man eben einen kleinen Bürgerkrieg von der Palme, wofür der ebenfalls auf dem Eiland residierende Fabrikant Meiermann mit Vergnügen das als Munition dienende Popcorn liefert. Und bei Kardinal Woytila gibt es nicht nur die Absolution, sondern unter der Hand auch Zeppeline, Panzer und U-Boote zu Sonderpreisen. Mit diesem Arsenal können die Minister dann feindliche Gebäude oder Einheiten angreifen bzw. die eigenen verteidigen. Jedes der Waffensysteme ist in drei verschiedenen Ausführungen erhältlich, wobei die Unterschiede in Sachen Reichweite, Feuerkraft etc. nebst der Möglichkeit, Einheiten außerhalb der gegnerischen Sichtweite für Überraschungsangriffe zu verstecken, für viel strategischen Freiraum sorgen. Nicht zu vergessen, daß bei Bedarf auch Beistands- und Angriffspakte geschlossen werden können. Rein spielerisch kann die verrückte Insel also mit einigen liebsamen und noch mehr unliebsamen Überraschungen aufwarten, während bei der Präsentation auf eine bewährte Mischung aus „Mad News" und „Monkey Island" gesetzt wurde. Auch hier gibt's daher jede Menge hübscher und teils auch recht nett

Relaxing im Präsidentenpalast

God bless America

Pop up, Meiermann!

So läßt sich der Ruhestand genießen

animierter Comicgrafiken, während stimmige Sound-Effekte und die feinen Karibikklänge aus der Feder von Chris Hülsbeck für die passende Urlaubsstimmung sorgen. An der Steuerung ist ebenfalls nichts auszusetzen, denn eine Kontrolleiste mit diversen Icons ermöglicht den komfortablen Zugriff auf alle nötigen Informationen, speichert bzw. lädt den Spielstand, stellt die Spielgeschwindigkeit ein oder den Sound ab und legt auf Wunsch auch ein kurzes Päuschen ein. Im Textfenster am unteren Bildschirmrand scrollen derweil ununterbrochen Radio Rons Witzchen durchs Bild, deren Niveau irgendwo zwischen erträglich und platt pendelt. Interaktiver Hauptbestandteil des Games ist aber die

Die Geheimpolizei, dein Freund und Helfer

Inselkarte, die sich auch auf eine taktische Ansicht umschalten läßt. Allerdings mag es nach einem Mausklick auf die gewünschte Location je nach der Entfernung schon ein Weilchen dauern, bis die Limousine dort ankommt und in die vergrößerte Ansicht des Ziels gezoomt wird.

Es ist somit nicht gerade von Nachteil, wenn man den Karibiktrip auf einem A1200 (vielleicht auch gleich noch mit Turbopower) bucht, und eine Festplatte darf im Reisegepäck sowieso nicht fehlen. Aber das war ja schließlich auch anno „Mad News" nicht anders und sollte von daher niemand von der Reise abhalten. Erst recht nicht, wenn die große Fahrt geplant ist: Obwohl sich im vorbildlichen und schick aufgemachten Handbuch ein eigener Abschnitt mit praktischen Tips und Tricks bezüglich der richtigen Taktik und Strategie findet, ist Caribbean Disaster nämlich gewiß kein leichtes Spiel. Bis man ein probates Erfolgsrezept für das unbeschwerte Pensionärsleben am Pol gefunden hat, werden also viele unterhaltsame Stunden vergehen; selbst dann, wenn man das hier inoffiziell zugrundeliegende Brettspiel „Junta" kennt. Aber genau das erwartet unsereins schließlich von einer simulativen Polit-Satire, die ihre Wähler mit tausenderlei Gags und einem (hinter-) sinnigen Gameplay bei der Stange zu halten versteht!

Fazit: Selbst wenn Caribbean Disaster am Amiga ein Modem-Modus für zwei Polit-Gauner fehlt und Komplexität und Handlungsmöglichkeiten nicht ganz an das Niveau von „Mad News" heranreichen, spielt sich das Programm doch vielleicht gerade deshalb sehr flott. Daher gibt's auch diesmal wieder einen Hit für Ikarion – schließlich muß hier wenigstens der Joker politisch korrekt handeln... (st)

Die Bananenrepublik in der strategischen Übersicht

CARIBBEAN DISASTER

(IKARION)

SATIRISCHE POLIT-SIMULATION

85% „BESTECHEND"

GRAFIK	75%
ANIMATION	58%
MUSIK	76%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	88%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 99,–

SPEICHERBEDARF	1,5 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Zoom auf die Fabrik

A320 – AIRBUS VOL. 2

Daß ballerwütige Kamikaze-Piloten in einem Airbus der zivilen Luftfahrt nichts verloren haben, war schon anno 1992 klar – aber auch sonst hat sich gegenüber dem Vorgängermodell erschütternd wenig geändert.

Weder die öde Grafik noch das eintönige Spielprinzip konnten seinerzeit verhindern, daß nach dem Jungfernflug eine überraschend große Zahl von angehenden Flugkapitänen ins Cockpit des Amiga-Airbus drängte. Das Rezept hieß Realismus pur ohne Eis und Soda: Auf den authentischen Himmelsrouten konnte man quer durch Europa düsen und mußte dabei stets seinen Zeitplan sowie den Treibstoffvorrat im Auge behalten. 1993 lockte der deutsche Chefprogrammierer und Berufspilot Rainer Bopf die Fans dann mit der „USA Edition" in die Vereinigten Staaten, grafische oder spielerische Verbesserungen suchte man dabei jedoch vergeblich. Vor einem knappen halben Jahr startete schließlich der „Approach Trainer" durch, wo ausschließlich das korrekte Landemanöver im fliegenden Bus auf 58 europäischen Flughäfen geübt wurde. Tja, und nun steht endlich das offizielle Nachfolgemodell auf dem Rollfeld!

Erwartungsgemäß widmet sich auch diese Simulation wieder ganz dem friedlichen Normalfall der christlichen Luftfahrt – auf außerplanmäßige Katastrophen wie Triebwerksausfälle oder gar Flugzeugentführungen wird komplett verzichtet. Um so mehr Gewicht legt das Programm auf Präzision bei der Routenplanung, der Treibstoffkalkulation und vor allem bei der Landung. Die letztere wird daher am besten so lange im Trainingsmodus geübt, bis man Dinge wie Aufsetzpunkt und Schräglage nicht einmal mehr im Schlaf durcheinander bringt. Anschließend kann man langsam daran denken, im Duty-Modus Karriere zu machen, wobei alle beruflichen Höhen und Tiefen automatisch im Logbuch gespeichert werden.

Dabei darf man sich einmal mehr mit allerlei Gedrucktem herumschlagen, zu dem neben den „ILS Approach Charts" (mit der Lage vieler der insgesamt 110 ansteuerbaren Flughäfen Europas) drei „High Altitude"-Pläne gehören. Der Laie hält die auf Vorder- und Rückseite mit tausenderlei Linien, Zahlen und Kürzeln verzierten Miniatur-Tapeten vielleicht für Schnittmusterbögen; der Profi erkennt dagegen, daß es sich um die originalen Jeppesen-Karten im Maßstab 1 Inch = 20 Seemeilen handelt – und freut sich, weil er so bei der Streckenplanung mit beiden Beinen fest in der Luft steht. Gegenüber dem Ur-Airbus wurde das Fluggebiet um die südeuropäischen Regionen (Italien, Spanien, Portugal) erweitert, weggefallen sind dafür einige skandinavische Airports. Aber wer will schon nach Oslo, wenn die Kanarischen Inseln auf ihn warten? Als Bonus sind darüber hinaus zwei Gebiete in Nordamerika enthalten; mit näheren Informationen über die dortigen Flughäfen knausert das Programm allerdings. Das soll sich erst mit der geplanten Erweiterungsdiskette ändern, die so eine Art „USA Edition 2" werden dürfte.

Trotz alledem wird man im Cockpit das Gefühl nicht los, immer noch mit dem ersten Airbus unterwegs zu sein – vermutlich, weil die grafische Gestaltung der Landschaft in den letzten vier Jahren keinerlei Fortschritte gemacht hat: Wie eh und je besteht die Welt hier aus einer Scheibe, die von unterschiedlich getönten Farbklecksen und einem Linienraster optisch aufgelockert wird. Bodenerhöhungen sind nirgends zu entdecken, und das gilt sogar für jene Hü-

Ach, so sieht also Deutschland von oben aus?!

Er fliegt und fliegt und…

Aller Anfang ist schwer…

Beeindruckend, was?

gel in unmittelbarer Flughafennähe, vor denen die ILS-Charts ausdrücklich warnen. Nach wie vor sind weder Außenansichten der eigenen Maschine im Angebot noch sieht man in der Luft irgendwelche Kollegen. Dabei muß es die doch geben, wie die nicht gerade seltenen Startverschiebungen beweisen. Auf einem normalen 500er hat man dafür vielleicht noch Verständnis, doch in der AGA-Zone ist die Situation exakt dieselbe, zudem fliegt der träge Riesenvogel auch mit Fast-RAM im Gefieder um keinen Deut schneller.

Wer neben der Erweiterung des Fluggebiets und dem aktualisierten Kartenmaterial noch weitere Neuerungen sucht, wird somit eigentlich nur beim frisch implementierten Funksprechverkehr fündig. In Anbetracht der fehlenden Sprachausgabe handelt es sich dabei allerdings eher um einen Funkschriftverkehr, über den man für jede Kleinigkeit (das Anlassen der Triebwerke usw.) erst eine Erlaubnis einholen muß. Die eingeblendeten Texte sind wie in der realen Luftfahrt durchgehend englisch, der Packungsaufkleber „Komplett Deutsch" gilt also in Wahrheit nur für das 170seitige Handbuch, in dem alle Optionen, Funksprüche etc. ausführlich erklärt und nötigenfalls auch übersetzt werden.

Okay, auch das Cockpit wurde gegenüber dem Original unmerklich verändert und orientiert sich nun weitgehend am „Approach Trainer". Für alles und jedes wird die Hilfe des Autopiloten angeboten, dessen Inanspruchnahme im Ernstfall aber wertvolle Bewertungspünktchen kosten kann. Ansonsten ist allenfalls noch die neuerdings gewährte Unterstützung von Analogsticks erwähnenswert, die sich zur Steuerung per Maus oder Digi-Knüppel gesellt hat – selbstverständlich ist auch die Tastatur wieder mit Befehlen übersät.

What are you up to? TRAINING DUTY

Würdet Ihr diesem Herrn ein Flugzeug abkaufen?

Otto Normalflieger dürfte hier also bereits vor dem Kauf die Fliege machen: Die fade Optik, eine bloß aus Triebwerksrauschen bzw. Warnpiepsern bestehende Soundkulisse und vor allem die Ereignislosigkeit der (trotz Zeitraffer) endlosen Flüge bieten ihm auch genügend gute Gründe dafür. Aber selbst hartgesottenen Simulanten schlägt die ewig gleiche Aufgabenstellung (Bringe Deine Passagiere sicher von A nach B!) irgendwann auf die Motivation. Guten Gewissens empfehlen kann man dieses anspruchsvolle, aber staubtrockene Spiel somit nur beinharten Realos, die sich vor dem Monitor auch eine Lufthansa-Uniform überziehen. Bloß werden die unter Garantie halt schon sämtliche Vorgängerprogramme besitzen und sich kaum ein dürftiges Update zum Vollpreis zulegen wollen – Funksprüche hin, Kanaren her. (mz)

Der originale Airbus von 1992: Wer entdeckt den Unterschied?

Der Nachtflug ist reine Instrumentensache

Die einzige Außenansicht: Das Titelbild

A320 AIRBUS VOL.2
(GAMES 4 EUROPE/SOFTGOLD)

ZIVILE FLUGSIMULATION

48%
„NEUAUFLAGE"

GRAFIK	37%
ANIMATION	44%
MUSIK	–
SOUND-FX	14%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	52%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	99,– DM

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	HANDBUCH	

TILEMOVE

Schnöde Schiebung

Altehrwürdige Schiebepuzzles nach dem oft variierten Vorbild von „Sokoban" schienen nur noch im PD-Reservat überlebt zu haben – doch nun hat Claw Design das Spielprinzip offiziell wiederentdeckt.

Ihr Kinderlein schiebet

Das antike Design

Stein um Stein mauern wir uns ein

Aufgaben im Future-Look

Die neue Schiebung folgt dem klassischen Muster: In 100, in drei Designs (antik, futuristisch, kindlich) vorrätigen und jeweils bildschirmfüllenden Draufsicht-Labyrinthen soll man mittels Pad oder Stick und unter teils argem Zeitdruck stets einige Kisten an die vorgeschriebene Position bugsieren – zur Belohnung gibt's Punkte und ein Paßwort.

Das Problem bei der Sache war (bereits anno „Sokoban") und ist, daß einmal horizontal oder vertikal in Bewegung gesetzte Kisten erst wieder stoppen, wenn sie auf ein Hindernis stoßen. Zudem müssen die numerierten Teile hier nicht nur an einen vorbestimmten Ort gebracht, sondern dort auch noch in einer vorgegebenen Reihenfolge abgestellt werden. Um das Maß voll zu machen, lauern unterwegs noch tödliche Gefahren auf das Frachtgut: Da gibt es Abgründe, in denen die Kartons auf Nimmerwiedersehen verschwinden, Blitze, die sie in einen Trümmerhaufen verwandeln, Schnecken, die ihre Bewegung extrem verlangsamen, oder Sümpfe, die man besser weiträumig umschiebt. Auch nicht viel angenehmer sind Boxhandschuhe, die unsere leidgeprüften Hauptdarsteller aus der Bahn werfen. Und dann erst die morschen Stellen im Untergrund, aus denen irgendwann tiefe Löcher werden! An der „falschen" Stelle herumstehende Mauern können ebenfalls recht lästig sein; immerhin stürzen manche davon aber nach mehrmaligem Anrempeln ein, während man andere mit trickreich plazierten Schaltern zum Verschwinden bringen kann.

Damit auch das Positive nicht zu kurz kommt, lassen sich durch simples Drüberschieben Zeit- und Punkteboni aufklauben, dazu gibt's noch Nützliches wie Teleporter und Beschleunigungs-Extras. Man findet hier also durchaus ein paar recht originelle Features, obgleich das Spiel von wirklich innovativen Neuerungen natürlich trotzdem meilenweit entfernt ist. Auch die nicht eben aufregende Grafik mit ihren ärmlichen Animationen und der gelangweilt vor sich hin dudelnden Soundbegleitung vermag kaum große Motivationsschübe beizusteuern. Die solide Steuerung und der gemächlich ansteigende Schwierigkeitsgrad gehören dagegen zu den Pluspunkten von Tilemove. Die Zicken, welche das auf allen Amigas mit 1 MB RAM lauffähige Spiel macht, wenn es auf einen AGA-Rechner oder eine Turbokarte stößt, stellen den Programmierern jedoch ein Armutszeugnis aus: Dann muß im Boot-Menü unbedingt der CPU-Cache deaktiviert werden, sonst gibt's gröbere Startschwierigkeiten.

Insgesamt also eine altbackene Knobelei rund um das unverwüstliche Konzept von „Sokoban", dem die Designer immerhin ein paar interessante und abwechslungsreiche Aufgabenstellungen abringen konnten. Anders gesagt: Man kann knapp 40 Märker zwar besser, aber eben auch viel schlechter investieren. (md)

TILEMOVE
(CLAW DESIGN)
SCHIEBE-PUZZLES

58% „VERSCHOBEN"

GRAFIK	39%
ANIMATION	17%
MUSIK	39%
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	60%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 39,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	HANDBUCH

IST ES ZU FASSEN?

Hallo Joker-Team, möget Ihr im neuen Jahr von Belästigungen durch wildgewordene (Staats-) Anwälte verschont bleiben – sollte doch noch mal so ein Rechtsverdreher auftauchen, dann löst das Problem doch am besten zügig und unbürokratisch auf die Lübecker Art!
schlägt Heiko Hayn aus Dollerup vor.

Heiko hat die „Lübecker Art" mit einem Foto dokumentiert, das wir hier kommentarlos abdrucken. Hoffentlich hat auch dieses Faß keinen Boden!

RISC ODER RISIKO?

Schlagt mich bitte nicht, wenn ich Euch erzähle, daß ich die Computer 95 leider verpaßt habe. Um so erfreulicher finde ich es natürlich, daß der Amiga wieder im Aufwind ist – aber auch wenn in Köln etliche Besucher mit einem Magic-Paket unterm Arm den Nachhauseweg antraten, komme ich um ein paar Fragen nicht herum:
1) Wie soll das Konzept zum neuen Risc-Prozessor eigentlich aussehen? Ich liege doch wohl richtig, wenn ich davon ausgehe, daß er aus Gründen der Kompatibilität in der Lage sein muß, den alten Chip zu emulieren, oder? Und würde ihn das nicht unnötig ausbremsen?
2) Lohnt es sich überhaupt, jetzt noch einen 1200er zu kaufen, wenn bald ohnehin ein neuer Amiga mit Risc-Technologie herauskommt?
3) Ich kann Frank Klafzinski aus der Januar-Mailbox nur zustimmen, wenn er sagt, daß die Meckerei gegenüber Escom unberechtigt ist – auch was die Preise angeht. Aber ich frage mich doch, warum die neuen Amigas in Frankreich produziert werden; käme das anderswo nicht wesentlich günstiger?
rechnet Stefan Mennewisch aus Versmold.

1) Der im „Turbomiga" zum Einsatz kommende PowerPC-Chip ist ja speziell darauf ausgelegt, ältere Motorola-Prozessoren problemlos zu emulieren – und die Erfahrungen bei Apple beweisen inzwischen, daß das auch sehr ordentlich funktioniert. Am Amiga könnten allenfalls die Grafikchips Probleme bereiten; da wird wohl viel davon abhängen, wieviel Wert Amiga Technologies wirklich auf Kompatibilität legt. Tempomäßig muß man sich aber sicherlich keine Sorgen machen.
2) Eine Frage, die sich derzeit viele Amiganer stellen. Bis zur „Risc-Freundin" ist's zwar noch ein Weilchen, aber letzten Endes muß diese Entscheidung wohl jeder für sich selbst treffen. Immerhin tröstlich, daß es der DOSen-Fraktion diesbezüglich kaum besser geht…
3) Die Wege des Herren sind unergründlich, die Wege der Herren bei AT erst recht.

DIE ABZOCKER

Was hat Amiga Technologies denn nun wirklich vor? Die wollen doch wohl nur die paar Amiga-User abzocken, die es im Moment noch gibt. Anders kann ich mir jedenfalls nicht erklären, warum nirgendwo Werbung geschaltet wird. So kann man verlorenen Boden jedenfalls nicht wiedergutmachen! Und dann immer dieses Schöngerede von wegen günstiger Multimediarechner – mit CD-ROM, Drucker und dergleichen liegt man locker bei 1.800,– DM, und dafür bekommt man auch schon einen kleinen Mac oder Pentium. Gut, Ende des Jahres soll der PowerPC-Chip eingebaut werden (den Apple schon seit geraumer Zeit benutzt), aber bis dahin hat Intel doch schon längst den Pentium Pro etabliert, und wir sind wieder zu spät dran.
ärgert sich Sven Nowak aus Wennigsen.

Daß Computer eher aus wirtschaftlichen Gründen denn aus reiner Menschenfreundlichkeit gebaut und verkauft werden, sollte sich inzwischen herumgesprochen haben – daß AT den goldenen Marketingweg noch nicht gefunden hat ebenso. Andererseits sind da doch bereits sehr schöne Fortschritte zu verzeichnen: Wo kommt etwa der Online-Einstieg preiswerter als mit dem neuen Amiga Surfer Package? Mehr dazu im aktuellen User Club.

DER ZWEITE VERSUCH

1) Ich war ja sehr angetan, als ich im letzten Heft meinen Leserbrief („Im Auge des Blizzards") sichtete, wenn auch gekürzt. Allerdings wunderte ich mich unter Punkt zwei, wie irgend jemand so blöd sein kann, eine derart bescheuerte Frage zu stellen – denn natürlich weiß ich, daß Coprozessoren via Turbokarte angeschlossen werden. Also schaute ich sicherheitshalber in meinem Originalbrief nach, und siehe da, ich war tatsächlich so blöd gewesen! Hier nun noch mal die Frage, wie ich sie eigentlich gemeint hatte: Wie unterscheidet sich geschwindigkeitsmäßig ein 1200er mit Blizzard-Karte ohne Coprozessor von einem mit Karte und Coprozessor?
2) In den letzten Joker-Nummern wird immer wieder mal die Frage gestellt, warum Amiga Technologies keine großangelegte Werbe-Kampagne startet. Ich meine, daß die Antwort auf der Hand liegt: Mit einem 1200er kann man in Zeiten, wo es den Pentium mit allem Drum und Dran für 2.000,– DM gibt, einfach niemanden mehr begeistern, der sich nicht ohnehin schon dem Amiga verpflichtet fühlt. Bei AT ist man sich dessen offenbar bewußt und verschiebt die große Kampagne auf die Markteinführung der PowerAmigas. Oder?
3) In verschiedenen renommierten Amiga-Zeitschriften stand (wenn auch zwischen den Zeilen) zu lesen, daß man die klei-

nere Variante dieser neuen Modelle wieder in Tastaturgehäusen produzieren will. Ich würde das für einen großen Fehler halten, da heutige Konsumenten ein solches Gerät einfach nicht beachten, egal, wieviel Power dahinterstecken mag. Sicher wäre es ohne größeren Aufwand möglich, z.B. ein Mini-Tower-Gehäuse zu verwenden, was zudem den Vorteil hätte, daß sich künftige Erweiterungen leichter bewerkstelligen lassen.

argumentiert Martial T. Zecha aus Köln.

1) Alle guten Antworten sind bekanntlich zwei, also bitte: Wenn es um Spiele geht, ist der Coprozessor in aller Regel so oder so schnuppe, da ihn nur die wenigsten Progis dieser Art nutzen. Anders sieht es dagegen bei rechenaufwendigen Anwendungen wie z.B. Renderprogrammen aus, hier versprechen Blizzard & Co. echte Geschwindigkeitsvorteile.

2) Eine glaubwürdige Theorie, wenn auch eine falsche: Auch bei AT weiß man inzwischen, daß der Weg zum PowerAmiga mit Innovationen UND Werbung gepflastert sein muß – weshalb es mittlerweile z.B. das Surfer Pack und demnächst wohl auch mehr Anzeigen geben wird. Natürlich auch in der Welt meist gekauftem Fachmagazin für Amigos. Einmal darfst Du jetzt raten, welches das ist…

3) Bezüglich des Designs magst Du durchaus recht haben, doch ist da das letzte Wort noch längst nicht gesprochen. Nach der diesjährigen CeBIT (wo ein erster Prototyp der neuen Amiga-Generation vorgestellt werden soll) wissen wir alle vielleicht schon etwas mehr.

Direkt nachdem ich Euren Test zu „Breathless" gelesen hatte, mußte ich mir das Game zulegen und kann nur sagen, dies ist die beste 3D-Grafik, die ich je am Amiga gesehen habe! Zwar braucht das Teil eine enorme Rechenleistung, aber gut – bei den DOSen kann man ja heute mit 'nem 286er auch nix mehr anfangen. Jedenfalls ist das Programm genial, und hoffentlich arbeitet Fields of Vision schon am nächsten 3D-Hammer. Oder wie wäre es mal mit 'ner vernünftigen Flugsimulation? Überhaupt, was ist eigentlich mit „T.F.X."?

Könntet Ihr die Jungs von Amiga Technologies nicht mal fragen, wo denn ihre Werbung bleibt? Zwar finde ich die Idee mit dem PowerAmiga bestens, aber wenn ohnehin niemand mehr weiß, daß es überhaupt noch einen Amiga gibt, wird das auch wenig nützen…

unkt Andy Klippel aus Duisburg.

Bei FoV brütet man derzeit noch über die Hämmer, die da demnächst fallen mögen, während auf dem Amiga-Rollfeld momentan nur der neue Airbus abhebt – wie „vernünftig" er das tut, magst Du nach der Lektüre des aktuellen Tests selbst entscheiden. Doch immerhin ist mit „T.F.X." nach wie vor zu rechnen, wenn der Hersteller auch (noch) keinen exakten Starttermin zu nennen weiß.

DIE KIRSCHEN IN NACHBARS GARTEN

Ich habe letztens mit 'nem Bekannten einen Tag vor seinem 486 DX/2 verbracht und bin zutiefst beeindruckt: Das war eine reine Grafikorgie, die ich am Amiga so noch nie zu sehen bekommen habe! Abgesehen vom Konfigurationskram und dem etwas ruckeligen Scrolling bleiben da wirklich kaum Wünsche offen – und nun ist ein 486er ja lange nicht mehr das Ende der Fahnenstange. Wenn mir also noch mal ein Mailbox-Brief unter die Finger kommt, in dem der PC als besserer Taschenrechner niedergemacht wird, dann fahre ich persönlich zum Verfasser und füttere ihn mit seiner 512-KB-Speichererweiterung! Schöne Grüße übrigens an einen gewissen Amiga-Club in Köln…

Ich kann jedem Amiganer daher wirklich nur raten, sich schnellstmöglich mit ordentli-

cher Zusatzhardware (auf alle Fälle ein CD-Laufwerk) auszurüsten, damit auf unser System auch endlich ansprechendere Software umgesetzt, vielleicht sogar wieder darauf entwickelt wird. Ansonsten hoffe ich nur vage auf den PowerAmiga, der Anschluß dürfte vermutlich schon längst verpaßt sein. Da müssen ja erst die Hardware-Pioniere von Phase 5 kommen, um AT wachzurütteln!
grummelt Olaf Sebening aus Bad Berleburg.

Wir haben ja schon immer gesagt, daß auch andere Mütter schöne Töchter haben – dennoch ist unsere „Freundin" noch lange kein Mauerblümchen! Man braucht nur Deinem Rat zu folgen und ihr schicke Klamotten (etwa mehr RAM im Rock, einen CD-Schlitz im Kleid etc.) zu verpassen. Und wenn AT dann noch den passenden Herzschrittmacher spendiert, kann der/die Amiga wieder bei jeder Schönheitskonkurrenz antreten!

DER VERSILBERTE JOKER

Egal, wie Eure Hardware-Umfrage ausgeht, Ihr müßt einfach eine Cover-CD herausbringen! Das meistgekaufte Amiga-Mag der Welt und keine CD? Wie hört sich das denn an?! Ihr seid jetzt schließlich die Trendsetter der Amiga-Welt, also raus mit der Scheibe!!!
fordert Patrick Eser aus Kleinostheim.

Wie im Betriebsgeheimnis bereits gesagt: Eine Scheibe wird kommen, wenn auch vorläufig noch keine silberne – sondern wieder ein eckiges Goldstück mit einem genialen Vollspiel! Womit wir hoffentlich einen Trend hin zu vielen neuen Amiga-Games setzen.

DER COVER-LOVER

Eine Coverdisk mit Vollspiel wäre allererste Sahne, schließlich ist es zur Zeit nicht ganz einfach, Amiga-Soft zu bekommen. PD-Programme hingegen wären wahrscheinlich nicht so gut, doch wer weiß? Ihr würdet sicherlich wenigstens nicht so einen Schrott auf die Disk packen wie Eure Konkurrenz! Das letzte „spielbare Demo" der Amiga James versprach „stundenlangen Spielspaß" mit dem Superhit „Worms". Hätte ich beinahe gekauft, doch da ich schon zuvor mit diesem Magazin schlechte Erfahrungen gemacht hatte, suchte ich den Haken – und fand ihn auch: eine Spielbegrenzung auf fünf Minuten! Das stand so klein und winzig und unscheinbar mitten im Heft, als sei es total unwichtig. Tja, das wäre wohl ein „stundenlanger Spielspaß" geworden…
ärgert sich Wilfried Opalka aus Herten.

Auch bei der nächsten Coverdisk wird es bleiben, wie es beim Joker seit jeher war: Von uns gibt's die erste Sahne, anderswo den Sauerrahm.

DER UMSTEIGER

Anfangs habe ich ja noch immer gegrübelt, wer denn nun recht hat, wenn ich bei Euch und in der Amiga James zwei Tests mit unterschiedlichen Bewertungen zu einem Spiel fand. Doch neuerdings bestätigte sich endgültig meine Vermutung, daß Ihr näher an der Lösung liegt. Da hatte die James-Family wohl ihre Brillen nicht auf, als sie „Virtual Karting" getestet hat: Erstens 82 Prozent als Gesamtwertung und dann auch noch 90 Prozent für unglaublich grobe und schlecht aufgelöste Optik! Zum schlechten Schluß wurden dann auch noch im Text die „exzellenten Grafiken" besonders gelobt. Klarer Fall, künftig steige ich auf Euer Mag um.
P.S.: Wieso kann sich eigentlich die James eine Gesamt- und Spielspaßnote für „Gloom" erlauben, Ihr hingegen nicht?
wundert sich Andreas Keller aus Bonn.

Ein klares Nein! Denn wenn Du meinst, daß unsere Kollegen in

anderen Verlagen ohne Brille testen, dann irrst Du gewaltig – bloß lassen sie sich halt gerne rosarote Brillen von den Anzeigenkunden aufsetzen. Wir hingegen stehen zu unserer Meinung, auch wenn es darum geht, mal wegen übertriebener Härte auf eine Spielspaß-Bewertung zu verzichten. Mit Feigheit vor dem Feind hat das rein gar nix zu tun, denn daß wir über solch ein Produkt dennoch objektiv und ausführlich berichten, beweist gerade in dieser Ausgabe der Test von „Gloom Deluxe".

JOKER INTERACTIVE

Kürzlich kam mir eine geniale Idee, wie der Amiga Joker in Zukunft aussehen sollte. So könntet Ihr nämlich einen Teil der normalen Papierauflage durch CDs ersetzen, auf die Ihr dann das komplette Jokerheft brennt. Das würde der Umwelt nutzen und wäre auch, wenn ich mich nicht irre, ganz schön lukrativ für Euch. Und dann die tollen Möglichkeiten, die ein interaktives Heft bieten würde: Anstelle der oft nichtssagenden Mini-Screenshots könnte man bildschirmfüllende Bilder abspeichern oder gar animierte Spielszenen; von spielbaren Demoversionen ganz zu schweigen! Cool, oder?
schwärmt Jürgen Schneeberger aus Bechtsrieth.

Coole Idee, ja. Nur leider insbesondere am Amiga aus technischen Gründen derzeit nicht zu realisieren. Da wir etwas Ähnliches im Magazin der Begleit-CD des MULTIMEDIA JOKER bereits seit längerem verwirklichen, wissen wir, daß ein solches Konzept aufgrund des immensen Speicherbedarfs animierter Sequenzen momentan nur ergänzenden Charakter haben kann. Für ein komplettes interaktives Heft würde man wohl eine ganze CD-Kollektion benötigen – was übrigens auch der Hauptgrund dafür ist, daß die diversen Lexika, die derweil den PC CD-Markt bevölkern, meist nicht besonders tiefschürfend sind.

OTTO ORIGINAL

1) Was benötige ich, um zwei CD32 zusammenzulinken?
2) Gibt es einen Vierspieler-Adapter für das CD32?
3) Sind CD-Versionen von „Die Siedler" oder „Civilization" geplant?
4) Bekommt Ihr all die Testexemplare eigentlich gratis von den Herstellern zugeschickt? Wenn ja, müßtet Ihr dann nicht befürchten, bei einer miesen Bewertung von diesem Softwarehaus zukünftig keine Muster mehr zu bekommen?
5) Wo, wie und wie lange lagert Ihr eigentlich Eure ganzen Originale? Oder wie entsorgt Ihr sie? Wäre vielleicht eine Schenkung an arme Leser wie mich denkbar?
hofft F. Reinhardt aus Bretten.

1) Theoretisch wäre eine serielle Verbindung mit etwas Bastelei tatsächlich denkbar – aber wozu sollte sie gut sein? Schließlich gibt es derzeit doch keine Software, die den Link unterstützen würde.
2) Momentan leider (noch) nicht.
3) Auch hier müssen wir Dir zum jetzigen Zeitpunkt traurigerweise ablehnenden Bescheid erteilen.
4) Wir beziehen unsere Rezensionsexemplare teils direkt vom Hersteller, teils aus dem Großhandel und teils aus dem Import. Daß die Hersteller versuchen, auf diesem Weg Einfluß auf die Noten zu nehmen, ist tatsächlich nicht neu, ficht uns aber nicht an: Wer ein Amiga-Spiel produziert, kommt um eine Besprechung im Joker nicht herum. Denn selbst eine schwache Note vom auflagenstärksten Magazin ist immer noch besser, als wenn das Produkt ausgerechnet da totgeschwiegen würde.
5) Sorry, aber Grasbrunn ist ein anerkanntes Spiele-Endlager: Auch ältere Progis werden ja immer wieder aus dem Archiv geholt, um etwa bei der Hotline Hilfestellung leisten oder einen Klassiker-Test darüber schreiben zu können.

DER HELFERSHELFER

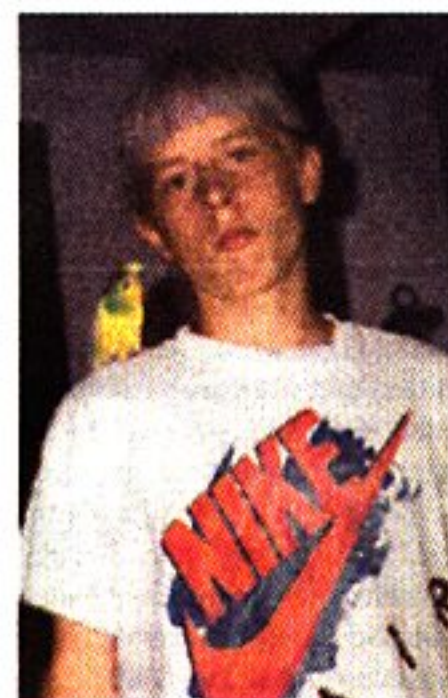
Zum Leserbrief „Der unglaubliche Hunk" aus dem Januar-Joker hätte ich einen Tip: Thorsten Klingler sollte im Programm „HD Tool Box" auf seiner Workbench mal den Wert von „Max Transfer" auf „0x1fe00" ändern und alle Programme, die nicht funktionieren, neu installieren. „Max Transfer" ist übrigens zu finden, wenn man auf „Partition Drive" klickt, danach auf „Advanced Options" und schließlich auf „Change". Ich hatte nämlich dasselbe Problem mit meiner HD, und danach klappte alles wunderbar!
Anderes Thema: Ich habe gehört, daß der A1200 bei Quadro- oder sogar Hexspeed CD-ROMs aufgrund seiner schwachen Rechenpower nur einen Datentransfer von 550 KB/sec zuläßt, so daß etwa der Einsatz von Hexspeedern am 1200er völlig sinnlos wäre. Stimmt das?
hilft und fragt Marc Ulbrich aus Isernhagen.

Gerne drucken wir Deinen Tip hier für alle Leser mit ähnlichen Problemen ab, wenn auch ohne Gewehr, Colt und Flammenwerfer. Eher ungern, aber eben doch geben wir hingegen zu, eine Kombination aus Hexspeeder und 1200er noch nicht selbst erprobt zu haben. Dennoch glauben wir, daß es sich bei dem Gerücht um eine Panik-Parole handelt, die vermutlich so in die Welt kam: Da das CD³² mit einem Doublespeeder arbeitet und einzelne Programme darauf abgestellt sind, mag es bei der Emulation auf einem schnelleren CD-RÖMer zu Troubles kommen.

EINE ABFUHR VON MAILCROPROSE

Im Januarheft habt Ihr bei der Marktübersicht zu Hersteller-Mailboxen unter anderem die Box von MicroProse angepriesen. Nun, zu „Civilization" habe ich nur ein englischsprachiges Update gefunden, und laut CompuServe-Auskunft von MicroProse Deutschland soll es weder weitere Spiele noch weitere Updates geben. Soviel zum Amiga-Support dieser Firma.
grimmt Andreas Hafner aus dem Internet.

Wenn dem so ist, bleibt nur zu hoffen, daß die erbaulichen Ergebnisse unserer Hardware-Umfrage (nachzulesen in diesem Heft) auch die Zweifler bei MicroProse eines Besseren belehren!

DER SCHRÄGE VOGEL

1) Wie Ihr vielleicht den Beilagfotos entnehmen könnt, schreibe ich nicht allein; mir hilft beim Tippen mein Vogel Peti. Als Peti neulich Eure Zeitschrift las, erschrak er schon bei der ersten Seite und sagte: „Ich wußte gar nicht, daß Tom Hanks beim Joker Verlag arbeitet, und dann noch als Boß!" Obwohl ich ihm einige Male erklärte, daß es sich hier nicht um Tom Hanks, sondern um Michael Labiner handelt, glaubt er es nicht und will seitdem ein Autogramm.
2) Wir finden, daß Lucas Arts, Blue Byte und viele andere Softwarehäuser einen nassen Keks im Schuh haben müssen, wenn sie nichts mehr für den Amiga herausbringen. Nehmen wir nur mal „Day of the Tentacle" oder „Battle Isle 2" – welcher Trottel würde sich solche Glanzstücke entgehen lassen? Die Behauptung, es sei nicht möglich, am Amiga gute Software zu produ-

zieren, kann hier jedenfalls nicht greifen, denn die ist bereits von anderen Firmen (Team 17, Ascon, MicroProse etc.) ausreichend widerlegt.
3) Ihr sprecht häufig nur vom 1200er – ist in solchen Fällen der 4000er nicht gemeint? Warum laßt Ihr den unter den Tisch fallen? Es ist doch wirklich schade, daß kaum ein Spiel die genialen Fähigkeiten des 4000ers nutzt!
meinen Michael Kusserow und Peti aus Berlin.

1) Bei Dir piept's wohl: Allenfalls hat Tom Hanks eine gewisse Ähnlichkeit mit unserem Michael und niemals umgekehrt! Unser Boß selbst sieht sich hingegen irgendwo zwischen Bruce Willis und John Travolta angesiedelt, aber das ist ja nun sein Problem bzw. das von Brigitta. Trotzdem konnten wir nicht umhin, das Foto von Dir und Deinem schrägen Vogel hier abzubilden. Nicht, daß Du sonst noch Besuch von den berüchtigten Turnschuhträgern erhältst…
2) Zeig's ihnen, Peti! Oder war das jetzt Deine Meinung, Michael? Tja, als multiple Persönlichkeit ist man zwar nie allein, stiftet aber auch häufig Verwirrung.
3) Tatsächlich sprechen wir zumeist von AGA-Rechnern, wenn A1200 und A4000 gemeint sind – was Inhaltsverzeichnis und die entsprechenden Stempel beweisen. Nur leider hat unsere Hardware-Umfrage halt auch bewiesen, daß der Verbreitungsgrad des 4000ers (speziell in der häufig inkompatiblen 040er-Varianten) so niedrig anzusetzen ist, daß die Hersteller hier nicht ganz ohne Grund auf die Bremse treten.

GESPRENGTE KETTEN

1) Beim „Rise of the Robots" am PC wird in der CD-Version sogar in toller Grafik gezeigt, wie der eigene Cyborg zusammengebaut wird; die Amiga-Fassung dagegen kommt auf lumpigen 13 Disketten daher. Um diese Pleite zu umgehen, kaufte ich mir am Amiga „Rise" ebenfalls auf CD, aber Pustekuchen: Für unsereins hat man schlicht die Disk auf Schillerscheibe geschaufelt, und fertig. Ewig wird der Amiga zweitklassig abgespeist; ich bin's echt leid!
2) Inzwischen müßte man den PC doch eigentlich als idealen Spielcomputer bezeichnen, oder? Ich meine, es erscheint immer noch gute Soft am Amiga (wie etwa „Pole Position" oder „Mad News"), aber mit dem Angebot auf der DOSe ist das einfach nicht mehr vergleichbar. Dabei ist die „Freundin" durchaus leistungsfähig, wenn man sich mal Serien wie „Babylon 5" oder „DSV SeaQuest" anschaut – ich habe sogar ein paar nette Babylon-Animationen auf dem Rechner.
3) Genausowenig kann ich verstehen, wie die Softwarehäuser davor zurückschrecken können, die Hardwareanforderungen etwas hochzuschrauben. Im letzten Jahr haben doch „Biing!", „Oldtimer" oder „Sim City 2000" mit dazu beigetragen, daß diese Barrieren gesprengt wurden! „Biing!" steht bei Euch in den Charts auf Platz 1, und wie wäre es da wohl hingekommen, wenn nicht Millionen von Amiganern die geforderte Hardware zu bieten hätten?
ereifert sich zurecht Mirko Piepenhagen aus Stendal.

1) Wir teilen Deine Leiden, das darfst Du uns glauben!
2) Hier teilen wir wiederum Deine Meinung; was Joe betrifft insbesondere bezüglich der TV-Serie „Babylon 5" – Sonntag abends ist der Kerl noch nicht einmal mit einem Brecheisen von der Glotze wegzukriegen.
3) Was die Hardwareanforderungen betrifft, teilen wir… Dir mit, daß die Ergebnisse unserer Umfrage Deine Thesen bestätigen. So, jetzt haben wir dreimal mit Dir geteilt, womit Du uns eine Lokalrunde schuldig wärst!

1) Im Frühjahr 93 stand mein erster 500er auf dem Schreibtisch, und ich hätte mir nicht träumen

lassen, daß ein Jahr später die Dauerkrise von Commodore beginnen würde. Trotz der Flaute gab es aber auch Positives zu vermelden: Jedesmal, wenn ich so richtig down war, habe ich einfach über den immer wieder genialen Joker-Comic gelacht oder mich mit Michaels optimistischen Prognosen getröstet – danach war die Welt wieder halbwegs in Ordnung. Dabei hattet Ihr es ja auch nicht immer leicht. Ich denke da nur an die bodenlose Leserbrief-Frechheit eines Amiga-Clubs aus Köln oder an auf Michael bezogene Sprüche wie „geldgeile Kapitalistensau". Andererseits zeigten die Reaktionen der Leser auf den erwähnten Brief, daß Ihr stets auf unsere Unterstützung rechnen dürft.

2) Jetzt vielleicht noch ein paar Worte zu Euren Querelen mit den Gesetzeshütern: Auch wenn Michael sich in seinem einsamen Kampf wie Don Quichote gefühlt haben mag, das Ergebnis kann sich sehen lassen! Es gibt also doch noch so etwas wie Gerechtigkeit im Lande, selbst wenn man manchmal ziemlich lang danach suchen muß. Leider ist das Problem der indizierungswütigen Moralapostel damit nicht aus der Welt, und daß jetzt womöglich auch noch die FSK die Kontrolle über Software-Altersfreigaben zugeschustert bekommen soll, behagt mir überhaupt nicht. Am Ende werden dann Games wie „Ambermoon" auf eine Diskette passen, weil die FSK den Programmcode zusammenstreicht. So nach dem Motto: Igitt, all diese schrecklichen Monster!

3) „Dungeonblaster V" im Novemberheft war übrigens köstlich, Ihr werdet immer besser! Wie wäre es denn wirklich mal mit einer Versoftung?

4) Die Idee mit Eurer Weihnachtsdiskette auf dem Cover war ebenfalls toll, dafür geriet der vierte Teil der Hardware-Marktübersicht etwas kurz, insbesondere der Abschnitt über Turbokarten.

5) Beim Betriebsgeheimnis des Januar-Jokers bin ich doch etwas ins Grübeln geraten. Wie ist es möglich, daß so tolle Mädels wie Petra, Dorothea, Christine oder Daphne für Mikes Hungerlohn schuften? Und warum gibt es bei Euch nur männliche Redakteure? Die Jungs amüsieren sich mit den neuesten Games, während der langweilige Schriftkram an den Girls hängenbleibt – nennt Ihr das etwa Gleichberechtigung?

6) Ich habe eine stattliche Anzahl von selbstgemachten Bildern auf meiner Festplatte, die förmlich nach einer Veröffentlichung in der Joker-Galerie schreien – allerdings bin ich nicht ganz sicher, wie Ihr Eure Vokabel „selbsterdacht" nun genau auslegt. Die Grundidee für mein „Streetfighting Girl" ist z.B. dem „Streetfighter II"-Comic entnommen, aber bis zum fertigen Bild waren es dennoch einige pixelharte Stunden. Und Ihr habt ja auch immerhin Jabba the Hutt und E.T. veröffentlicht, also muß ich mir keine Sorgen machen, oder?

hofft Steffen Krätzsch aus Frankenberg

1) Gerade weil unser Chef sich selbst oft nicht so bierernst nimmt, ist es um so schöner, wenn er ernst genommen wird. Und nicht nur diesbezüglich rechnen wir auch weiterhin fest auf Eure Unterstützung – so wie Ihr weiterhin auf uns zählen dürft!

2) Momentan treibt sich unser von allen hochverehrter Staatsanwalt ja hauptsächlich in den Online-Diensten herum, um seine Leere, äh, Lehre dort zu verbreiten – soviel zur Gerechtigkeit. In Sachen FSK braucht uns aber zumindest vorläufig nicht bange zu sein, denn dort müßte sich ja erst mal jemand finden, der das Wort Programmcode buchstabieren kann…

3) Danke für die Blumen. Hin und wieder bekommen wir ja auch tatsächlich Versoftungen zu „Dungeonblaster" von Lesern eingeschickt, die wir in besonders gelungenen Fällen auch schon im Heft vorgestellt haben. Bleiben wir aber trotzdem auf dem Teppich: Als PD und aus Jux mag's ja in Ordnung sein, für eine wirklich ernsthafte Umsetzung müßte man jedoch Maßstäbe anlegen, denen diese Gaudi-Rollis schon aus konzeptionellen Gründen nicht gerecht werden könnten.

4) Wir geloben (noch?) längere Specials und eine neue Cover-Disk.

5) Die weibliche Belegschaft wurde mit erst falschen Versprechungen geködert („Werden Sie berühmt mit der Joker-Modell-agentur!") und dann mit Knebelverträgen („Die Arbeitszeit beträgt 25 Stunden pro Tag, bei Minderleistung entfällt das Gehalt") an uns gekettet. Und weil das bei den Männern ähnlich lief, haben Gerechtigkeit und Gleichberechtigung am Ende auch hier gesiegt.

6) Die Galerie-Jury zeigt auch gegenüber Verfremdungen Verständnis, behält sich in solchen Fällen aber ein eigenes Urteil bezüglich der Eigenständigkeit des Gesamtwerks vor.

POLITISCH KORREKT

…müssen Eure Zuschriften auch weiterhin nicht unbedingt sein, um hier abgedruckt oder, falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, von uns beantwortet zu werden – noch ist Herr Dr. Stoll ja nicht bemächtigt, fremde Post zu zensieren. Weil es aber jeden Moment so weit sein kann, schreibt Ihr uns am besten noch heute all Eure Fragen und Anregungen, wobei Ihr ruhigen Gewissens auch den Absender leserlich malen könnt und sollt. Wer keine Abo- und Shop-Bestellungen oder die Teilnahme an einem Wettbewerb im Sinn, aber Mumm in den Knochen und ein Modem am Rechner hat, darf's übrigens auch mit E-Mail versuchen! Hier alle erforderlichen Adressen:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

E-MAIL AOL:
Joker Mags@aol.com

E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322

E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com

LUXURIÖSE ACTION IM ABO-KERKER!

Wer sich vom Joker gefangennehmen läßt, erhält Haftvergünstigungen: beschleunigte und verbilligte Lieferung der Hefte sowie eine Auswahl voll spielbarer Levels von Black Magics Luxus-Kerkern GLOOM DELUXE als Geschenk!

Im offenen Strafvollzug bekommen Abonnenten alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für „knackige" 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Die Hefte werden wettersicher und umweltschonend verpackt in Eure Zelle geliefert, wobei unsere Schließer diese Exemplare bereits eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart zur Post bringen – und auch gleich das Porto berappen. Doch statt eines täglichen Hofgangs erwartet Euch:

Monströs schöne 3D-Action in den frisch überarbeiteten Texture-Dungeons von Black Magics GLOOM DELUXE – anhand einer ganzen AUSWAHL VOLL SPIELBARER LEVELS, die Euch von den schicksten Gegnern, Sammel-extras und Sounds über die variable Auflösung und das Multitasking bis hin zur Unterstützung des CD[32]-Pads und sogar der i-glasses! praktisch alle Features der Verkaufsversion präsentieren. Und das Beste: Die Schnupper-Version *läuft auf allen Amigas* mit 2 MB RAM und einer 86020-CPU, also bereits ab einem A500 mit Turbokarte!!!

NUR IM MÄRZ: EINE SCHNUPPER-AUSWAHL VOLL SPIELBARER LEVELS AUS BLACK MAGICS „GLOOM DELUXE" GRATIS FÜR JEDEN NEU-ABONNENTEN UND JEDE ABO-VERLÄNGERUNG!!!

Freilich wird nur eingekerkert, wer diesen Monat inhaftiert wird oder sein Abo verlängert (genau: Bei jeder Haftverlängerung gibt's eine weitere Top-Prämie!), weshalb schlaue Knackis ihre Zeit nicht auf einer Backe absitzen, sondern sofort mit dem ausgefüllten Coupon zum Briefkasten starten!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER:

KONTO – NUMMER:

GELDINSTITUT:

BANKLEITZAHL:

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

GLOOM DELUXE

Auch beim neuen Update von Black Magics 3D-Actiondungeon bleiben wir bei unserer politisch korrekten Politik, den Spielspaß nicht zu benoten. Denn auch und gerade durch die grafischen Verbesserungen trieft nun mehr Blut denn je aus dem Monitor!

Die Luxuskerker

HAND-WAFFEN

Neu bei Gloom Deluxe ist auch die im Vordergrund sichtbare Waffenhand, welche im Schrittakt mitwippt – eigentlich ein reines Optikgimmick, das aber hübsch anzusehen ist.

Noch „handgreiflichere" Action

Konzeptionell hat sich gegenüber dem ursprünglichen „Gloom" ohnehin nichts geändert, und derart exzessive Gewaltdarstellung wie hier ist und bleibt nun mal eine Frage des (schlechten?) Geschmacks: Wenn man knietief durch die Gedärme und Gebeine zerfetzter Gegner watet, braucht man kein Münchener Staatsanwalt zu sein, um das als des „Guten" zuviel zu empfinden. Kurzum, jeder sollte für sich selbst entscheiden (dürfen), ob er das hier Gezeigte für noch akzeptabel hält – und das dürfte auch ohne Noten für Dauerspaß und den damit natürlich eng zusammenhängenden Gesamteindruck gelingen.
So, damit schieben wir den moralischen Zeigefinger wieder zurück ins Halfter und kommen zur (eigentlichen) Sache.

Vorweg ist dabei zu sagen, daß sich, von der nun weniger fehleranfälligen (Null-) Modem-Option für Duo-Action an separaten Rechnern und einem Riesenpaket mit optischen Retuschen mal abgesehen, gegenüber den originalen 3D-Kerkern herzlich wenig geändert hat. Was übrigens jeder selbst leicht überprüfen kann, weil der Box auch das erste „Gloom" beiliegt. Andererseits wäre es für die Fans wohl auch eine herbe Enttäuschung gewesen, wenn sie nicht mehr ballernd durch aus der Ego-Perspektive gezeigte und flüssig scrollende Flure hätten marodieren dürfen, um einen Feind nach dem anderen umzunieten…
Daß unterwegs weder bei der Musik noch beim Leveldesign selbst Neuheiten zu entdecken sind, deutet allerdings auf ein übertriebenes Traditionsbewußtsein der australischen Kerkermeister hin. Zudem zeigte man bei Black Magic auch keinerlei Erbarmen mit jenen geplagten Action-Novizen, die bereits vor Monaten an den anfänglich zwar fairen, später jedoch beinharten Attacken der Gegner scheiterten: Wer die optischen Offenbarungen in den drei abschnittweise unterteilten Szenarien komplett begutachten will, muß schon erneut ein Maximum an Standvermögen und Geschick beweisen. Bleibt also nur zu hoffen, daß wenigstens die bereits in den Startlöchern stehende und zu beiden „Gloom"-Varianten kompatible Datadisk etwas einsteigerfreundlicher und vielleicht auch ein bißchen weniger gewaltverherrlichend ausfällt.

VIRTUAL-REALITY

Frisch integriert ist zudem der Support für Escoms „i-glasses!": Der Headtracker der VR-Brille wird unterstützt, zwei separat für jedes LCD-Display bzw. Auge kalkulierte Bilder erzeugen einen räumlichen 3D-Stereoeffekt.

Durch die blutrote Brille betrachtet: Gloom Deluxe und die „i-glasses!"

Guck mal, ein Melissen-Geist !

Die drei Duo-Labyrinthe auf einen Blick

Ist das nun der Jurassic Park?

Trotz unverändertem Gameplay überzeugen die insgesamt 21 Dungeons der luxuriösen Fassung aber durch dezent angehobene Spielbarkeit. Das ist in erster Linie der deutlich verbesserten Optik und speziell der feineren Auflösung zu verdanken: Wo die Grafikengine herannahende Feinde einst nur als verschwommene Pixelhaufen darzustellen vermochte, sind bei Gloom Deluxe bereits weit entfernte Gegner klar erkennbar und ermöglichen damit weit eher erfolgreiche Angriffs- bzw. Abwehrtaktiken. Ein weiterer Garant für den Siegeszug ist die ausgefeilte Steuerung per CD³²-Pad, und auch via Tastatur bleibt das Schlachtenglück dem Spieler weitgehend hold. Per Stick ist man jedoch durch die relativ umständlich zu handhabende Seitenschleich-Funktion gehandikapt.

Inhaltlich geht es also wie gewohnt darum, sich mit der unlimitiert munitionierten und per Sammelicon aufrüstbaren Wumme gegen die Heerscharen des Bösen zur Wehr zu setzen, nach durchschlagskräftigeren Projektilen zu suchen und dabei häufig nützliche Goodies zu finden – sei es, daß frische Energien mobilisiert werden, sei es, daß (seltener) gleich der Vorrat an zunächst drei Leben aufgestockt wird. Sofern die entsprechenden Symbole entdeckt und aufgeklaubt wurden, helfen zudem begrenzt haltbare Röntgenbrillen, Unsichtbarkeits-Drinks, Doppelflinten oder Flummigeschosse beim Gang durch das Labyrinth der tausend Tode. Allerdings wird das fehlende Automapping stark vermißt, und Continues oder zumindest mehr als bloß zwei Speicherpunkte für den Spielstand im kompletten Game wären ebenfalls wünschenswert gewesen.

Extras sind stets hoch willkommen

Ansonsten sind Schalter zu betätigen und rotierende Riesenschaufeln in Gang zu setzen, Tore zu öffnen und Teleporter zu aktivieren. Allzu kopflastig ist das Spiel dadurch freilich nicht, denn auch Gloom Deluxe zeigt sich letzten Endes als lineare Actionballerei – schon wegen der gegenüber Konkurrenten wie „Alien Breed 3D" oder „Breathless" kaum vorhandenen dritten Dimension. Anders gesagt: Hier darf bzw. braucht man sich nicht mit Aufzügen, Treppen, Emporen, Schützengräben oder Fallgruben abzuplagen. Dieses Minus an baulicher Kom-

ECS-POWER

Gute Nachrichten für AGA-lose Amigos: Obwohl einst exklusiv für A1200/4000 gemacht, läuft „Gloom" im Update jetzt auf jedem Rechner mit 68020-CPU und 2 MB RAM!

Links volles AGA-Multicolor, rechts die 64 Farben des ECS-Rechners

Das Fenster zum Hinterhof

MULTITASKING-ACTION

Ausreichend Speicher und CPU-Leistung vorausgesetzt, läuft Gloom Deluxe auch parallel zu anderen Tools wie etwa Renderprogis – fragt sich bloß, wer so was braucht?

Unterwegs mit der unsichtbaren Stealth-Knarre

KELLER-SCHÖNHEIT

Die technisch verbesserte Grafikengine unterstützt Auflösungen von bis zu 320 x 200 Pixeln, während „Gloom" in der Urversion ab etwa 100 x 80 Bildpunkten passen mußte.

Links die originalen Maxipixel, rechts Gloom Deluxe in Hochauflösung

plexität wird jedoch durch ein im Genre bislang eher rares Feature ausgeglichen, nämlich den Splitscreen-Modus in drei eigens für Duelle eingerichteten Labyrinthen. Besser weggeblieben wäre dagegen die im Titelbild zu treffende Wahl zwischen zwei Gewaltmodi. Tatsächlich ist dabei darüber zu entscheiden, ob die traurigen Überreste von zerplatzten Soldaten, Zombies oder Beholdern sogleich im Erdboden verschwinden, oder ob die Leichenteile auf Dauer am Bildschirm liegenbleiben sollen.
Kommen wir zu guter Letzt zur offensichtlichsten Neuerung: Die Grafik wurde komplett umgekrempelt und ist nun zum einen deutlich detailreicher, zum anderen läßt sie sich besser an die vorhandene Rechnerkonfiguration anpassen. Ja, sogar „Freundinnen" mit den Maßen A500 und A2000 werden ab sofort mit einem speziellen 64-Farben-Modus unterstützt, die besten Resultate erzielen allerdings schnelle Cybergraphics-Grafikkarten. Nicht ganz so flott, dafür aber sehr räumlich wirkt die Optik durch Escoms Cyberbrille, die „i-glasses!". Grundvoraussetzung für die komplett mit Texturen verkleidete 3D-Action ist in jedem Fall ein 68020-Prozessor mit 2 MB RAM, wie ihn etwa jeder Standard-1200er unter der Haube hat. Schwer zu empfehlen ist darüber hinaus zusätzliches Fast-RAM oder besser eine 68030-Turbokarte, damit die Umgebung nicht in einem solchen Zeitlupentempo vor sich hin ruckt, daß einem der Finger am Feuerknopf einschläft.
Kurzum, wer über eine weniger üppige Ausstattung verfügt, läßt diese Keller doch besser im Keller. Was natürlich erst recht für feinfühligere Aktionisten gilt, denen hier allein schon die Todesschreie ihrer bedauernswerten Opfer den Magen umdrehen dürften! (rl)

Eine Abreibung für den Blechkameraden

GLOOM DELUXE
(BLACK MAGIC)

BALLER-DUNGEONS

GRAFIK	86%
ANIMATION	84%
MUSIK	73%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	???%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 59,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTAND	
DEUTSCH	NEIN	

Mr. Zahnlos war sein Name…

Super Tennis Champs

Unser Davis-Cup-Team hat Sorgen, Boris hat Wadenkrämpfe, Steffi hat Steuerprobleme, und wir haben eine brandneue Tennissimulation von Audiogenic bzw. Mental Software für Euch im Test: Aufschlag Joker!

Alle Charaktere auf einen Blick

Ein flottes Doppel

Während Boris Becker den Anschluß zur Weltspitze in letzter Zeit nur mit Müh und Not halten konnte, führt am Amiga mit Blue Bytes Klassiker „Great Courts 2" ja nach wie vor ein deutsches Produkt unangefochten die Weltrangliste an. Dem setzen die Engländer hier einen eher launigen Schweißtreiber entgegen, der weniger auf simulative Features denn auf schiere Action setzt.

Freilich haben die Super Tennis Champs auch optionsmäßig einiges zu bieten, etwa Einzel- oder Doppelbegegnungen in den Freundschaftsspielen und der Liga. Falls ein Vier-Spieler-Adapter im Parallelport steckt, läßt sich dabei sogar das komplette Quartett von menschlichen Racketschwingern steuern. Die Teilnehmerzahl in der Liga ist auf vier oder acht Singles bzw. Paare begrenzt, die dann jeweils ein- bis viermal über eine Matchdauer von drei Spielen, einem, drei oder fünf Sätzen gegeneinander antreten. Ja, für die einzelnen Grand-Slam-Turniere in Paris, New York, London und Melbourne, die auch komplett im Viererpaket inklusive Rangliste durchgezockt werden können, dürfen sich gar bis zu 16 Teilnehmer anmelden. Hier entscheidet dann allerdings stets nur ein Satz über Sieg oder Niederlage.

Gespielt wird wahlweise auf Kunststoff, Gras oder Sand, wobei der gewählte Boden auch tatsächlich Auswirkungen auf das Absprungverhalten und die Geschwindigkeit des Balls hat. Ganz unterschiedlich auch die Charakterprofile der 16 Sportsmänner, aus denen man hier zu Beginn sein Alter ego wählt: Das Angebot reicht vom

Lauf, Junge!

Hier sind wahre Champs gefragt!

brillanten Allrounder Mac bis hinunter zum eher schwachen Doogie. Wer sich der ultimaten Herausforderung des Grand Slams stellt, darf dabei aber nicht in die Tennisschuhe der sechs Besten schlüpfen. Für runde 20 Märker pro Stück sind beim Hersteller zudem bereits zwei Zusatzdisketten mit je 16 Mädels sowie gemischten Doppelteams erhältlich, weitere sollen folgen. Politisch geht hier soweit also alles korrekt zu, während die Grafik doch allerlei Wünsche offenläßt. Dabei erblickt man den Platz ganz klassisch von leicht oberhalb der Grundlinie; je nach Geschmack wird schnell, langsam oder überhaupt nicht in alle Richtungen gescrollt. Auch die Animationen der hübsch detaillierten Sprites sind kaum der letzte Schrei, obgleich das Benehmen der CPU-Cracks bisweilen schon zum Schreien ist: Es kann passieren, daß sie nach einem Ballwechsel urplötzlich im wahrsten Sinne des Wortes mit dem Kopf durch die (Begrenzungs-) Wand wollen! Akustisch gibt's andererseits kaum Grund zur Klage, denn die Schlaggeräusche, kleinen Sprachfetzen vom Schiri und die Publikumsovationen klingen recht ordentlich. Das gilt übrigens auch für die fetzigen Beats beim Gang durch Menüs und Kurzstatistik.

Was die Steuerung betrifft, so hinterläßt sie wiederum gemischte Gefühle. Das korrekte Ausführen der Schläge (u.a. Slice, Lob oder Top Spin) bedarf nämlich einer gehörigen Portion Trainingsfleiß, insbesondere mit einem handelsüblichen Ein-Button-Stick. Umständliches wie Doppeldruck und Halten des Feuerknopfes vor Ballkontakt fällt mit einem Zwei-Button-Modell schon teilweise weg, doch echte Siegchancen erhalten eigentlich nur die Besitzer eines CD32-Pads – nur hier verteilen sich die vier möglichen Schläge auf jeweils eigene Knöpfchen, nur hier kann man somit auch der Laufarbeit die erforderliche Konzentration widmen. Okay, bei den Aufschlägen landet die Filzkugel zumindest im Easy-Modus automatisch dort, wo man zuvor in aller Ruhe das Fadenkreuz plaziert hat, doch ansonsten macht wirklich erst die Übung den Meister. Denn man braucht schon blitzschnelle Reaktionen und die richtige Taktik, um jedem der durch die Bank toll auftrumpfenden CPU-Gegnern zu zeigen, wo das Racket hängt. Als Lohn der Fron dürfen besonders gelungene Ballwechsel im Replay nochmals genossen werden, während eine Speicheroption jederzeit den Gang zur Dusche ermöglicht.

Fazit: Die Spitzenposition von „Great Courts 2" bleibt ungefährdet, aber wer eine echte Herausforderung im weißen Digi-Sport sucht, der findet sie bei den Super Tennis Champs auch – der Name spricht quasi für sich. (st)

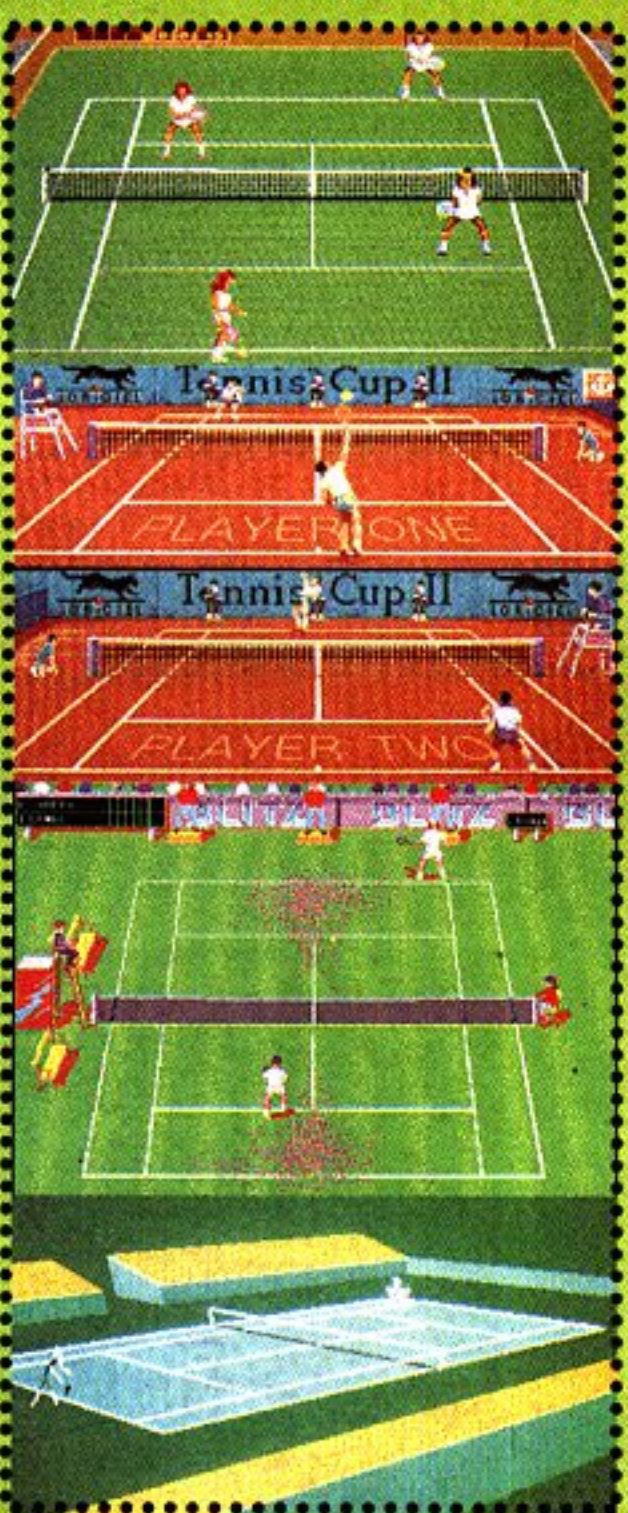
Eine vernichtende Statistik

DIE KONKURRENZ IM ÜBERBLICK

Zwar hat **Great Courts 2** schon über fünf Jahre auf dem Buckel, doch stellt die Equipe von Blue Byte damit nach wie vor die Nummer eins im Genre: Die überzeugende Präsentation und der geniale Karrieremodus mit Rolli-Elementen wie dem Verbessern der Werte per programmierbarer Ballmaschine machen das Spiel zu einer Klasse für sich.

Mit einigem Abstand auf Rang zwei rangiert Loriciels **Tennis Cup 2**, das zwar reichlich Optionen, einen Splitscreen sowie einen Editor für die Spielerstärke zu bieten hat, steuerungstechnisch, optisch und akustisch jedoch nur knapp über das Mittimaß hinauskommt.

Inhaltlich weiß **Center Court Tennis** von Blitzware nicht nur dank der Entwicklungsmöglichkeiten der Spielerwerte beim Sammeln von Punkten und Preisgeldern zu überzeugen, leidet aber unter einer sehr mäßigen Präsentation. Dieses Manko wollen die „Blitz Basic"-Experten von Acid Software jedoch demnächst höchstpersönlich ausbügeln.

Nur der Vollständigkeit halber sei noch das bei Palace erschienene **International 3D-Tennis** erwähnt, eine Jugendsünde der Hitlieferanten von Sensible Software. Jedes weitere Wort über die karge Interlace-Vektorgrafik und die träge Steuerung wäre heutzutage reine Zeitverschwendung.

SUPER TENNIS CHAMPS
(AUDIOGENIC/MENTAL SOFTWARE)
ACTION-TENNIS

61% „SCHWEISSTREIBEND"

GRAFIK	60%
ANIMATION	58%
MUSIK	67%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	62%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	NEIN	

Dieser Monat wird Chartgeschichte schreiben: Wähler und Zähler haben eine Revolution angezettelt, die nicht bloß Favoriten vom Thron stieß, sondern gleich komplette Hitparaden gefressen hat – lest und staunt selbst!

Nachdem Umwälzungen von solcher Tragweite für gewöhnlich das Unterste zuoberst kehren, fangen wir einfach ganz listig von hinten an: Wo sind denn die „besten aktuellen Vertreter des Genres" abgeblieben? Nun, die sind gemeinsam mit den „Personal Favorites" zum Brötchenholen gegangen und leider bis heute nicht zurückgekehrt! Trotzdem befindet sich an ihrer Stelle kein häßliches Loch, sondern ab jetzt die Liste der „Joker Favorites" mit der aktuellen Lieblingssoft aller Redakteure. Das hätten wir geklärt, jetzt schauen wir mal nach, was sich weiter vorne getan hat… Also, in den Top Twenty hat sich „Dune II" wieder in den Orbit Nummer fünf zurückgezogen und die Führungsrolle Sid Meiers „Colonization" überlassen. Wo kolonisiert wird, können „Die Siedler" von Blue Byte nicht weit sein, aber die Bronzemedaille für „Worms" ist eine echte Überraschung: Über zwölf Plätze mußte der wurmstichige Genremix von Team 17 dafür kriechen! Recht ruhig blieb es dagegen in den AGA-Charts, wo lediglich „Sim City 2000" aus der Spitzengruppe gerutscht ist. Ansonsten heißt die neue alte Reihenfolge „Fears" von Attic, „Biing!" von reLine und „Bundi Hattrick" von Stoffbär 2000. Dafür ist nun auch an der Schillerfront gewaltig der Wurm drin; hier besetzen die englischen Kampfkriecher sogar ganz frech den vordersten Schützengraben! Dahinter reiben sich die bereits im letzten Monat aus ihrer angestammten Spitzenposition vertriebenen Psygnosis-Bakterien von „Microcosm" immer noch verwundert die Zellwände, und auf dem dritten Liegeplatz müssen sich die Ex-Thronräuber „Pirates! Gold" eine Standpauke von Captain MicroProse anhören.

Das FTL-Gewölbereinigungskommando „Dungeon Master II" fühlt sich in den deutschen Handelsdungeons nach wie vor pudelwohl, aber das neue Schreckgespenst aller Hitparaden lugt auch hier schon aus dem zweiten Erdloch. Hinter „Worms" brütet „Alien Breed 3D" über der hausgemachten Konkurrenz, und Ihr dürft zum Schluß noch über die besagten Favoriten brüten, welche die Redaktion für den März ausgebrütet hat. Freuen dürft Ihr Euch natürlich auch, und zwar auf:

1 x Worms (CD³²)
2 x je 1 Barcode Battler

Ja, ganz recht, das sind unsere akuten Verlosungskandidaten! Gewinnen könnt Ihr sie mit etwas Glück, wenn Ihr uns ein Kärtchen schickt, auf dem Ihr Eure derzeitigen Spielefavoriten (ordentlich sortiert nach ECS-, AGA- und CD-Titeln) notiert habt. Die Anzahl der Nennungen steht Euch frei, mehr Wert legen wir auf einen leserlichen Absender und die Angabe Eures Wunschgewinns. Noch ein kurzes Stoßgebet zu Fortuna, dann geht das ganze Paket ab an den

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (4) COLONIZATION

2. (2) DIE SIEDLER
3. (15) WORMS
4. (5) CIVILIZATION
5. (1) DUNE II
6. (14) SYNDICATE
7. (12) PIZZA CONNECTION
8. (11) BIING!
9. (3) BUNDESL. MAN. HATTR.
10. (-) HOLLYWOOD PICTURES
11. (-) DER CLOU!
12. (16) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
13. (-) MAD NEWS
14. (7) INDIANA JONES IV
15. (10) AMBERMOON
16. (-) FIFA INT. SOCCER
17. (-) THEME PARK
18. (-) UFO – ENEMY UNKNOWN
19. (-) HISTORYLINE 1914-1918
20. (13) ELITE II

TOP TEN A1200

1. (1) FEARS

2. (3) BIING!
3. (4) BUNDESL. MAN. HATTR.
4. (7) ALIEN BREED 3D
5. (2) SIM CITY 2000
6. (-) GLOOM
7. (6) OLDTIMER
8. (9) UFO – ENEMY UNKNOWN
9. (-) THEME PARK
10. (-) DER REEDER

TOP TEN CD32

1. (–) WORMS
2. (2) MICROCOSM
3. (1) PIRATES! GOLD
4. (5) ERBEN DER ERDE
5. (6) BANSHEE
6. (8) ALIEN BREED 3D
7. (7) SUBWAR 2050
8. (9) THEME PARK
9. (3) PINBALL ILLUSIONS
10. (–) GLOOM

TOP SELLER DES JAHRES

1. (3) FIFA INT. SOCCER

2. (6) WING COMMANDER
3. (2) BUNDESL. MAN. HATTR.
4. (5) DIE SIEDLER
5. (8) OLDTIMER
6. (9) DER SEELENTURM
7. (–) TURBO TRAX
8. (7) FUSSBALL TOTAL!
9. (–) COLONIZATION
10. (10) UFO – ENEMY UNKNOWN

TOP SELLER

1. (1) DUNGEON MASTER II

2. (9) WORMS
3. (5) ALIEN BREED 3D
4. (4) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
5. (–) CITADEL
6. (–) EXILE
7. (–) COALA
8. (3) FEARS
9. (2) MAD NEWS
10. (10) GLOOM

JOKER FAVORITES

STEFFEN: UFO – ENEMY UNKNOWN

MAX: WORMS

MARKUS: SUPER STREET FIGHTER II TURBO

OLE: WHEELSPIN

JOE: PINBALL MANIA

MICK: COALA

MANFRED: MAD NEWS

RICHY: GLOOM DELUXE

MARTIN: OBSESSION

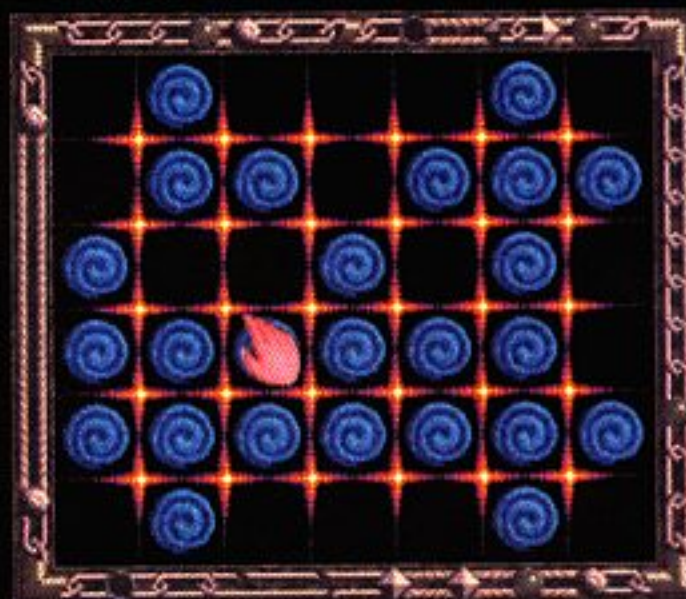
PD BOX

Im aktuellen PD-Angebot der populären Nordlicht-Reihe sind uns vor allem ein paar feine Knobeleien und Actiongames aufgefallen, die auch in technischer Hinsicht nicht heikel sind – fast alle vertragen sich mit fast allen Amigas.

Den bienenfleißigen Paul Burkey kennt man bereits als Macher von PD-Highlights wie „Jelly Othelly" oder „Shroom Gammon", jetzt soll man ihn von seiner steinharten Seite kennenlernen: **Piles'o'Tiles** ist eine Neuauflage des Knobelklassikers „Shanghai" mit kunterbunter Grafik und witziger Musik. Es geht also wieder einmal darum, einen (von vielen) aufgeschichteten Steinhaufen abzutragen, indem man freiliegende Steinchen mit gleichem Aussehen paarweise vom Screen klickt. Hilfestellung leistet eine praktische Online-Funktion, die auf Kosten des Punktestandes passende Pärchen automatisch anzeigt. Das verhältnismäßig leichte Demo auf der **Nordlicht-Spiele 73/1** verfügt allerdings nur über ein einziges, wenn auch sehr hübsch gestaltetes Grafikset – wer zusätzliche China-Optik und einen verstellbaren Schwierigkeitsgrad haben will, muß sich vom Autor für fünf englische Pfund die Shareware-Vollversion besorgen.

Entlastung findet der geplagte Denkapparat auf der **Nordlicht-Spiele 73/5**: Nach dem uralten „Pengo"-Prinzip unterstützt der Spieler von **Push and Pull** einen niedlichen Knuddelhasen beim Zusammenschieben der Diamanten auf einem rechteckigen Areal. Dazu muß man zwar erst mal den richtigen Weg durchs Juwelenlabyrinth ausknobeln, doch in der Hauptsache ist man damit beschäftigt, den (durchaus gezielt) umherwandernden Angreifern geschickt auszuweichen. Aber völlig hilflos ist Meister Lampe nicht, denn er kann seinen Gegnern die überall herumliegenden Steinblöcke entgegenschieben, um sie dadurch zu plätten und sich Sammelextras für schnelleres Laufen etc. einzuverleiben. Ein weiterer Mitspieler darf jederzeit ins Geschehen eingreifen – aber wegen des unbarmherzigen Zeitlimits und des hohen Spieltempos sollte es nicht gerade ein Action-Novize sein. Die Optik ist dennoch eher kindgerecht und sticht durch hübsche Sprites und liebevolle Animationen aus dem PD-Einerlei heraus, während die belanglose Begleitmusik nur müde dahinplätschert.

Gleich zwei PD-Perlen verbergen sich auf der Disk **Nordlicht-Spiele 73/9**. Einmal wäre das die 64er-Konvertierung **Magic Fields**, wo man auf einer sieben mal sieben Felder umfassenden Spielfläche so lange ausgefüllte Quadrate durch wohlüberlegtes Anklicken vom Screen entfernen muß, bis dieser schließlich komplett leer ist. Unangenehmerweise verändert aber jeder Klick den Zustand der Nachbarfelder, außerdem macht das Zeitlimit gehörig Druck. Die ersten Levels sind für Einsteiger trotzdem locker zu schaffen, die späteren Abschnitte bringen dagegen selbst Profigrübler ins Schwitzen. Alles in allem also eine gelungene Puzzelei, die auch durch die feine Optik und eine nette Begleitmusik angenehm auffällt.

Shanghai für den schmalen Geldbeutel: Piles'o'Tiles

Der eine schiebt, der andere zieht: Push and Pull

Magische Knobelkästchen: Magic Fields

Erholen dürfen sich die kleinen grauen Zellen anschließend bei dem simplen Ballerspiel **Duck Blast**, wo die kreuz und quer über den Bildschirm irrenden Enten mit dem Fadenkreuz auf den Boden der Actiontatsachen zurückgeholt werden. Die verschiedenen Hintergrundgrafiken sind durchaus ansehnlich, und die Geräusche des getroffenen Federviehs klingen ebenfalls recht lebensnah. Eher abraten würden wir daher den Tierfreunden unter Euch, ansonsten ist die launige Entenjagd gerade richtig für den kleinen Ballerhunger zwischen zwei spielerischen Hauptmahlzeiten.

Auf der **Nordlicht-Spiele 73/10** entdeckt man den Nachfolger zum beliebten PD-Hüpfical „Jelly Bean", der auf den Namen **Jelly Quest** hört. Das Gameplay ist dabei schnell erklärt: Der Spieler geleitet einen Blob mit Beinen durch eine nicht scrollende 3D-Isolandschaft, basta. Die Aufgabe besteht somit einfach darin, vom Start ins Ziel zu hüpfen und dabei jeden roten Stein durch Berühren grün umzufärben. Angreifer gibt es keine, aber dafür ein gnadenloses Zeitlimit und die unterschiedlichsten Komplikationen. So lassen sich manche Steine nur einmal bespringen, andere lösen sich bei Kontakt sofort auf oder erweisen sich als Einbahnstraße. Aber gerade wegen des vertrackten Gamedesigns ist die Motivation zum Weiterspielen besonders groß – dieses Teil könnte sich also zur vorher erwähnten Hauptmahlzeit auswachsen. Quasi als Nachtisch werden Levelcodes und speicherbare Highscores serviert, und auch die Grafik sieht ausgemacht lecker aus. Daß sich die biederen Sound-FX da lieber unauffällig im Hintergrund halten, kann man ihnen daher nicht verdenken…

Die Fundstelle **1200-Mix 379** macht schon klar, daß die aus der scrollenden Draufsicht präsentierte Raserei **Screech** nur auf AGA-Rechnern startberechtigt ist – den Mini-Sprites und den nur mäßig bunten Hintergrundszenarien sieht man es allerdings kaum an, warum sie sich partout dem A500 verweigern. Egal, in den drei Rundkursen (die Shareware-Vollversion enthält noch einige mehr) findet man jedenfalls jede Menge Brücken, Türme etc. und dazu viel nettes Animations-Beiwerk. Wirklich grandios gelungen ist hier aber in erster Linie die Steuerung bzw. die gesamte Spielbarkeit, denn das Schlittern um die Haarnadelkurven und auch die Positionskämpfe mit den CPU-gelenkten Fahrzeugen oder einem menschlichen Kontrahenten sorgen tatsächlich für Fahrspaß ohne Ende! Ganz ähnlich wie bei „Skidmarks" sollte man sich von der harmlosen Optik also nicht täuschen lassen: Die eine Disk erzeugt mehr Freude am Fahren als so manche verstopfte Datenautobahn!

So, das war unsere PD-Speisekarte für diesmal, es folgen die Preise. Doch keine Bange, nach bester Tradition des Hauses sollten sie niemanden den Appetit verderben: Gerade mal 4,– DM sind pro Disk zu berappen. Dazu kommen weitere vier Märker für Porto und Verpackung, bei Nachnahmesendungen wird außerdem ein geringer Obolus an den Postboten fällig. Schlußendlich verraten wir noch die Bezugsadresse und wünschen Euch viel Spaß beim Schlemmen! (rl)

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Wo Reifen quietschen, da heißt's Screech…

Kein Spiel für Donald und andere Tierfreunde: Duck Blast

Ein Blob knobelt sich durch: Jelly Quest

CRACK

Die von einem Münchener Staatsanwalt ausgelöste CompuServe-Affäre sorgte weltweit für Aufsehen: Dr. Freak hat im Digi-Netz gefischt und verrät Euch hier, wie es im angeblichen Sündenbabel Internet tatsächlich zugeht!

Solltet Ihr die letzten Monate nicht gerade auf der dunklen Seite des Mondes verbracht haben, müßtet Ihr eigentlich Bescheid wissen – aber für alle Langschläfer hier eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse: Ein berühmt-berüchtigter Münchner Staatsanwalt (also dieselbe Behörde, die auch schon wegen angeblicher Pornographie den Blätterwald abholzen wollte – und der von Michael bzw. dem Gericht in letzter Sekunde die Axt entrissen wurde) ermittelte gegen den Online-Dienst CompuServe, weil über dessen Datenleitungen auch pornographisches Material verbreitet würde. Manche Leute fragten sich daraufhin, warum eigentlich die Post bzw. Telekom noch nicht verboten wurde, obwohl sie seit Jahrzehnten alle nötigen technischen Einrichtungen für obszöne und erpresserische Anrufe zur Verfügung stellt. Andere freuten sich eher darüber, daß die behördeninternen EDV-Schulungen endlich Früchte tragen, weil hier doch ganz eindeutig mindestens ein Staatsdiener einen Computer bedient hatte. Nur CompuServe selbst reagierte etwas komisch: In vorauseilendem Gehorsam sperrte man kurzerhand den Zugang zu rund 200 „verdächtigen" Newsgroups...

Dazu sollte man vielleicht schnell erklären, was es mit diesen Newsgroups auf sich hat. Sie gehören eigentlich zum Internet, an das man entweder über sogenannte Provider oder über Online-Dienste wie AOL, T-Online und eben auch CompuServe herankommt. Es gibt davon weit über 15.000, und sie sind alle so verschieden wie die Leute, die sich daran beteiligen. Sie haben einfach die Funktion von Schwarzen Brettern, andere stellen so eine Art Online-Fanclub von irgendwelchen Promis dar, und manche befassen sich mit dem Rosenzüchten, esoterischen Themen, Computerspielen oder Kirchenmusik. Natürlich dreht sich bei einigen Newsgroups auch alles um Sex, nur braucht niemand zu glauben, daß die hastig vorgenommene CompuServe-Zensur genau die richtigen erwischt hat: Betroffen wurden von diesem Schnellschuß nicht zuletzt die Diskussionsforen von Homosexuellen, Behinderten und sogar Brustkrebspatientinnen, was besonders in Amerika wütende Proteste ausgelöst hat. Tja, dort wissen die Menschen anscheinend besser als hier, was sie an ihren Bürgerrechten haben!

Auf der anderen Seite finden sich aber immer noch genügend unbeanstandete Anbieter von Schmutz und Schund im Internet – und dazu gehören ausgerechnet die allerschlimmsten, bei denen man sich z.B. Bilder von schrecklichen Arbeitsunfällen, exhumierten Leichen und dergleichen mehr anschauen kann. Soll man das Internet deswegen verbieten? Das dürfte schwierig werden, denn dieser selbständig vor sich hin wuchernde und den ganzen Globus umspannende Rechnerverbund gehört niemandem und wird auch von niemandem gesteuert. Zudem werden wir, der Erfahrung der letzten paar tausend Jahre nach zu schließen, auch in Zukunft einfach mit einer gewissen Menge an Sex & Crime leben müssen – innerhalb und außerhalb des Internets. Und bei genauerem Hinsehen stellt sich die Situation im Netz ohnehin zwar nicht unbedingt harmlos, aber doch etwas anders dar, als mancher Staatsanwalt glaubt.

Um sich Bilder von Newsgroups zu besorgen, braucht man z.B. eine spezielle Software, an deren Bedienung schon etliche Erwachsene gescheitert sind, ganz zu schweigen von Minderjährigen. Anders ist es bei den Seiten, die zum „World Wide Web" gehören, dort genügt für den Zugriff bereits einer der handelsüblichen „Browser", wie die online-typischen Suchprogramme in der Fachsprache heißen. Allerdings befinden wir uns hier zugleich in der kommerziellen Ecke des Internets, sprich, ohne offizielle Anmeldung und Angabe der Kreditkartennummer läuft auf dem Monitor praktisch überhaupt nichts Aufregendes ab.

Vollkommen problemlos kommt man dagegen in die „Web-Sites" der Nazi-Organisationen rein. Darin stößt man leider nicht nur auf Propagandamaterial der übelsten Sorte, sondern auch auf Anleitungen zum Bombenbasteln – die „Oklahoma-Attentäter" wußten schon, warum sie (früher) auch im Netz waren. Vor kurzem hat T-Online sogar den Web-Site des deutschen Rechtsradikalen Ernst Zündel geschlossen, und zwar nach einem diskreten Hinweis der Mannheimer Staatsanwaltschaft. In Münchner Amtsstuben scheint man sich an solchen Umtrieben dagegen weniger zu stören: Müssen die Nazis erst die Hosen runterlassen, damit sich bayerische Behördenvertreter auch mal mit wirklich ernsten Gefahren beschäftigen?!

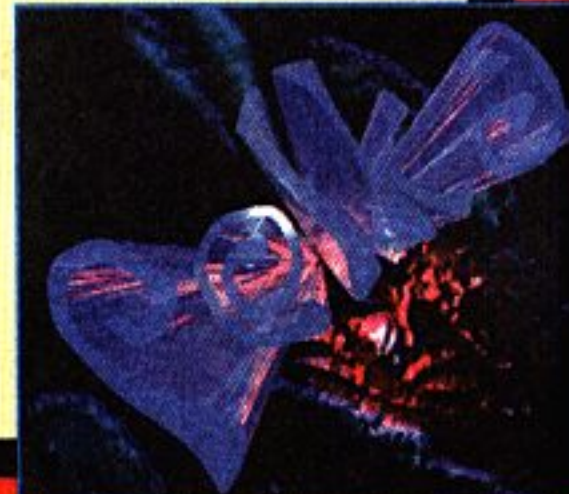
Euer

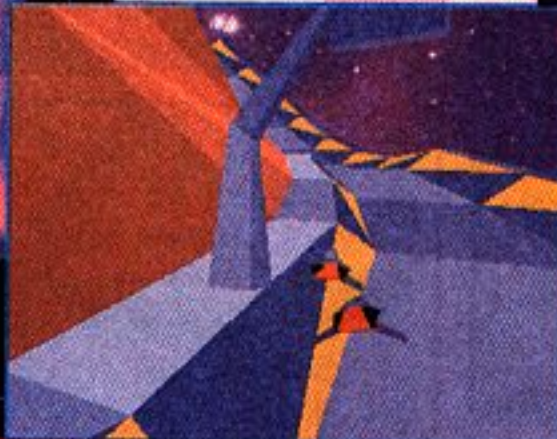
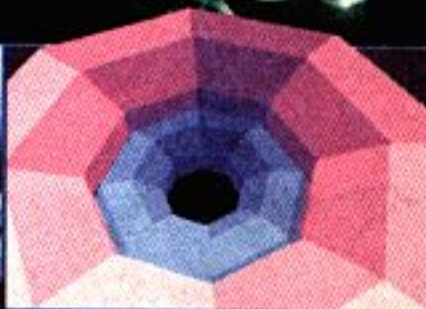
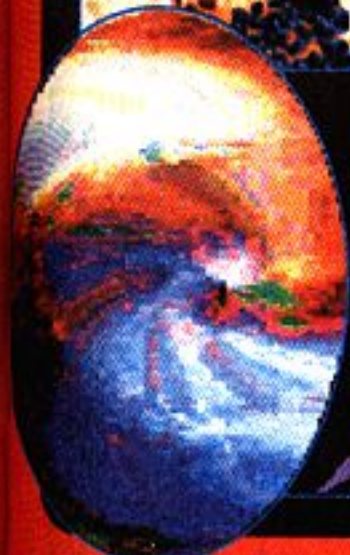
Normalerweise ist um diese Uhrzeit demomäßig wenig los, weil alles auf die Szeneparties wartet, die erst Mitte März starten. Um so überraschter waren wir vom Auftauchen dieses streckenweise hochinteressanten Quartetts!

CYBERLOGIK

Mit Sirenengeheul und rasanten 3D-Vektorfonts legen die Mannen von Alcatraz und der TRSI-Soundabteilung los: Rotierende Shapes und Parallax-Bitmaps erzeugen ein wüstes Farbenkaleidoskop, Flames züngeln über den Screen, gerenderte Mini-Animationen und Shadebobs pulsieren im Takt zur abgedrehten Industrialmusik. Nach einer kurzen Ruhepause geht's heftig weiter, u.a. mit Zoom-Spielereien am Copper-Chunkyscreen und Flügen durch kunterbunte 3D-Tunnels. Dann schlägt ein gerenderter Ritter formatfüllend mit dem Schwert zu, und der altbekannte Amiga-Ball hüpft dreidimensional auf und ab. Den würdigen Abschluß bildet ein originalgetreuer Star Wars-Scroller mit Credits, Greetings und Technikinfo.

NO

Mit vergangenen Großtaten hat der aktuelle Neinsager der Polka Brothers wenig am Hut: Das Design stimmt zwar nach wie vor, bloß fehlen diesmal die gewohnten optischen Gags. Den Einstieg besorgen stroboskopartig wechselnde Bilder, danach irrt ein achtseitiges Vieleck über den vollaufgelösten LoRes-Screen – natürlich ruckfrei und komplett mit animierten Mustern überzogen. Anschließend weicht ein in Echtzeit (inklusive Lichtquelle und unebenen Texturen!) geraytraceter Würfel einem phongschattierten Torus, dazwischen glänzen Standbilder in voller AGA-Farbenpracht. Gegen Ende folgt noch eine melancholische Reise durch eine wunderschöne 3D-Landschaft mit Bäumen, einem voll texturierten Blockhaus und blauen Gewässern, in deren Tiefen den Betrachter noch eine wahrhaft „monströse" Überraschung erwartet.

TROY

Die Damage-Crew hat's wohl auf Rekorde abgesehen: Satte acht Disketten belegt ihr aktuelles Werk, und dabei handelt es sich nur um die Preview-Version – die in einigen Wochen erwartete Endfassung soll sogar 20 MB umfassen! Allerdings kann die bis dato vorliegende Optik den getriebenen Byte-Aufwand nicht ganz rechtfertigen: Ausgangspunkt ist ein teilweise vorberechneter Flug durch den grauen 3D-Space, anschließend gibt's dasselbe in Blau und mit Blur-Effekt. Sodann zoomt eine Lady über den Chunkyscreen, dessen Mittelpunkt ein Echtzeit-Bildfilter namens „Emboss" bildet. Und schließlich runden hochaufgelöste Render-Zwischenbilder in HAM-8-Qualität das grafisch wenig spektakuläre Geschehen ab. Einen dicken Pluspunkt hat sich Damage aber für die mitreißenden Technorhythmen verdient!

VISION

Die temporeiche Oxygene-Show empfängt den User mit düsteren Horrorklängen. Am Screen tanzen derweil zwei bunte Vektorringe eng umschlungen, ein Polygonstern spiegelt sich in echtzeit-gerendertem Flüssigmetall, zwei Gleiter rasen auf einer futuristischen 3D-Autobahn um die Wette, und ein colorcycelnder Chamäleon-Stachelkörper trudelt durch animierte Texture-Tunnel. Nur kurz weicht der Technosound dann sanfterem Trance-Gesäusel, während der Betrachter einen psychedelischen 3D-Flur entlangschwebt. Es folgt eine sehenswerte Hochgeschwindigkeits-Fahrt durch ein vorberechnetes Organo-Labyrinth, bis ein gouraudschattierter Plasmastern zum abschließenden Dauerlauf eines Polygon-Männchens in einem detailreichen Vektortunnel überleitet. Am Ende des Tunnels erkennt man: Diese Vision ist das Highlight des Monats!

DEMO AB!

Alles Wissenswerte zum Bezug läßt sich wieder im Kasten nebenan nachlesen, aber gleich hier sollt Ihr dazu noch erfahren, daß auf der BEGLEIT-CD DES MULTIMEDIA JOKER stets auch einige aktuelle Demo-Highlights für den Amiga enthalten sind – also unbedingt besorgen! (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
CYBERLOGIK (Alcatraz/ TRSI Records)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
NO (Polka Brothers)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	3,– DM + 4,– DM Porto 1 Disk	
TROY (Damage)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	24,– DM + 4,– DM Porto 8 Disks	
VISION (Oxygene)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	

Ruhmeshalle

Up & Down

So langsam kann man sich ja wieder ins Freie wagen, ohne sich den Riechkolben blauzufrieren, und auch unsere hier zu verteilenden Games spielen sich unter freiem (Digi-) Himmel ab: Mit Super Street Fighter II Turbo schickt seine Prügelknaben und -mädels auf die Straße
Thomas Borlowski, Völlen
Mit Virtual Karting läßt die Go-Karts über die Piste brettern
Björn Polke, Salzgitter
Und mit Soccer Stars '96 läßt seine Kicker über den Rasen flitzen
Martin Vetterling, Stade

Stromausfall

Imperatoren, aufgemerkt: Mit Die Siedler von Catan erschließt neue Ländereien
René Kachlicki, Berlin
Mit Galactic Empires baut seinen Herrschaftsbereich aus
Christian Woltschinsky, Fuldatal

Kicker Cup

Hier also die Gewinner der sportlich-feschen Überraschungen: Mit dem Barcode Battler vergnügt sich
Sebastian Otte, Osnabrück
An den noch immer kühlen Abenden wärmt je ein Joker-Jogger
Daniel Gaiswinkler, Angelburg-Gönnern
C. Grammel, Wiesbaden
Heike Ullrich, Wolfsburg
Mit dem Joker-Mousepad macht die Zockerei gleich noch mehr Spaß
Robert Kraus, Usingen
Stefan Mandry, Bremen
Timo Bußhaus, Emstek

Seitenhiebe

Habt Dank für die große Resonanz, die versprochenen Barcode Battler bekommen
Philipp Arms, Markranstädt
Patrick Hartfil, Duisburg
Jürgen Schneeberger, Bechtsrieth

Strange Days

Tja, als weiteren Film von Kathryn Bigelow waren wir z.B. mit „Blue Steel" oder „Point Break" zufrieden, und 30 von Euch werden jetzt mit ihren Preisen hochzufrieden sein: Je eine Soundtrack-CD sowie Plakat, Buch und Kaffeetasse bekommen
Julia Pahlke, Erkner
Joel Agel, Gladenbach
Christoph Memmert, Helmstadt
Felix Prieto, CH-Zürich
Daniel Donath, Konstanz
Marc Sommer, Essen
Markus Voll, Bd. Friedrichshall
Oliver Conraths, Siegen
Claudia Kolb, Essen
Walter Volkmann, Berlin
Eine CD, Plakat und Buch schicken wir an
Michael Zimmermann, Heusweiler
Mario Spätl, Bischdorf
Christel Lenz, Wuppertal
Gerd Dümer, Geislingen
Frank Garcynski, Neukirchen-Vluyn
A. Baumert, Rostock
Benjamin Herzog, Oelixdorf
Steve Viehweger, Burkhardtsdorf
Frank Senft, Ribnitz-Damgarten
Michael Mimmo, Bruchköbel
Und CD plus Plakat bekommt
Florian Schulz, Bad Essen
Jens Krubert, Templin
Mathias Lang, Leimen
Stefan Redel, Bonn
Wolfgang Schütze, Kassel
Regina Messerer, Hannover
Guenther Kampfl, Harburg
Andreas Giese, Zerbst
Ralf Peterek, Rheine
Markus Westner, Schw. Gmünd

Joker Galerie

Jaktar – Der Elfenstein bekommt als Dank für die Einsendung seines Kunstwerks
Michael Zimmer, Saarbrücken

Die Vergabe der Gewinne wäre also wieder mal gelaufen. Wie wünschen Euch viel Spaß mit den Preisen – bis nächsten Monat!

BRORK

Bekenntnisse eines Redaktionsboten

So, Ihr Pappnasen, runter mit den albernen Klamotten und rein in Sack und Asche – die Zeit des närrischen Treibens ist nun endgültig vorbei! Jetzt gilt es, sich wieder mit Ernsthaftigkeit, Enthaltsamkeit und Nachdenklichkeit den wichtigen Dingen des Lebens zu widmen: diesen Seiten... und daß mir ja keiner lacht dabei...

INHALT

Marmor, Stein und Eisen bricht...
aber unser Know How nicht! Und damit dies so bleibt, sind wir natürlich auch weiterhin auf Eure Zuschriften angewiesen: So Ihr also etwas zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten oder anderem Know How-fähigen Kram in petto habt, solltet Ihr all dieses Zeug zusammenraffen, es in einen Umschlag stopfen, wenn möglich längere Texte im ASCII-Format – computergezeichnete Karten in irgendeinem gängigen Grafikformat – auf Diskette beilegen und das Ganze an untenstehende Adresse schicken. Nach sorgfältiger Prüfung Eurer Machwerke auf Aktualität, Originalität (Prost, Ihr Abschreiber...) und nicht zuletzt Funktionalität werden wir entscheiden, ob Euer Geschreibsel den hohen Ansprüchen dieser Seiten gerecht wird und Ihr somit, nach einer Veröffentlichung, in den Genuß von bis zu **300 Deutschen Märkern** kommt. Also, Leute, auf daß die Tasten glühen!

JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

HILFE!! FRAGEN?!

Tja, selbst an der **Pizza Connection** scheint die allgemeine wirtschaftliche Flaute nicht spurlos vorübergegangen zu sein – so berichtet uns zumindest Pizzabäcker Christian, der in seinem mit 3-Sterne-Teppichböden, Top-Einrichtung, Trennwänden, Musikbox, Pizza Connection-Automaten, Zigaretten- und Kondomautomaten, High-Tech-Ofen, Spitzenkoch und Kellner ausgestatteten Restaurant kaum einen Gast begrüßen darf. Dabei finden sich auf seiner edlen Speisekarte insgesamt 15 Pizzas (12 davon eigene Kreationen), deren erlesene Zutaten durch ihre absolut hochwertige Qualität überzeugen. Diesem Übermaß an Spitzenleistungen nicht genug, rührt Christian auch noch kräftig in Fernsehen, Zeitungen und per Handzettel die Werbetrommel für seinen Betrieb. Da jedoch bislang alle diese Anstrengungen zu nichts führten und die bequemen Stühle seines schicken Restaurants unbenutzt bleiben, wendet er sich nun an Euch, Ihr erfahrenen Pizzeria-Besitzer: Was in drei Pizzas Namen ist noch zu tun, damit auch bei Chris die Kasse klingelt?

Die dunklen Gewölbe der **Black Crypt** üben allem Anschein nach immer noch große Anziehung auf verwegene und unerschrockene Abenteurer aus. Einer dieser heldenhaften Höhlenforscher ist Wilfried, der sich gerade im 3. Level mit unsichtbaren Gegnern herumschlägt. Diese schwer zu bekämpfenden Monster lassen sich, so steht es zumindest geschrieben, nur mit der „Maske der Wahren Sicht" erkennen. Nachdem die Party besagte Gesichtsbedeckung gefunden hatte, mußte sie feststellen, daß nur der Magier unter den Mitgliedern die Fähigkeit besaß, diese „Brille" zu benutzen. Also wurde dem Zauberfuzzi die Maske ins Angesicht gedrückt, und ab ging's zu den unsichtbaren Unholden. Doch anstatt den Horden sichtbarer Widersacher sahen die kampfbereiten Mannen – wie zuvor – nichts! Wer weiß, wie die „Maske der Wahren Sicht" richtig anzuwenden ist?

Nach dem Klassikertest der letzten Ausgabe konnte Jürgen der Versuchung nicht widerstehen, den Oldie **Das schwarze Auge – Die Schicksalsklinge** erneut an seine „Freundin" zu verfüttern. Doch leider ließen ihn die Jahre nicht weiser werden, und so scheiterte er an gleicher Stelle wie schon beim ersten Versuch, die Schicksalsklinge zu meistern: Der widerliche Kerl Tiomar aus Brendhil gibt zwar zu, im Besitz eines Kartenstücks zu sein, will dieses jedoch nur herausrücken, wenn Jürgen „eine Empfehlung vorweisen kann". Die Frage ist nun, wie diese „Empfehlung" auszusehen hat und wo man eine solche bekommen kann?

So, Freunde, Ihr habt die Probleme Eurer Mitzocker vernommen – jetzt liegt's an Euch: Wenn Ihr nicht wollt, daß diese armen Kreaturen an ihren quälenden Fragen zugrunde gehen und damit zum Verschwinden der vom Aussterben bedrohten Gattung „Amigus Usus" beitragen, dann heißt es handeln: So Ihr eine Antwort auf eine der obigen Fragen parat habt, solltet Ihr Euch verpflichtet fühlen, diese schriftlich niederzulegen, sie in einen Umschlag zu stopfen, diesen an uns zu adressieren, das **Kennwort: Fragen** draufzupinseln und alles zusammen – am besten bereits gestern – den pflichtbewußten Beamten des Bundespostdienstes zu übergeben. Freilich wollen auch wir einen bescheidenen Beitrag zur Erhaltung unserer Art erbringen, und so versprechen wir Euch, auch weiterhin einen offenen Briefkasten für all Eure spieletechnischen Fragen, Sorgen und Nöte zu haben. Wer hingegen an akut lebensbedrohlichem Wissensmangel leidet, dem steht zusätzlich einmal pro Woche unser ganz persönlicher Rettungsdienst zur Verfügung:

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

So, und damit Euch auf Eurer Ballertour durch die kühlen Kerker, grauenerregenden Gemäuer und angsteinflößenden Aufzugschächte von ***Breathless*** die Luft nicht so schnell wegbleibt, stellt Euch David Süß im folgenden ein paar „Dopingmit-

tel" zur Verfügung:
Zuerst einmal die Zugangscodes für die vier Welten; ich habe darauf geachtet, solche Codes zu erspielen, die es einem ermöglichen, in der nächsten Welt komfortabel weiterzukämpfen, will heißen: bestmögliche Bewaffnung, möglichst viel an Lebens-, Schild- und Waffenenergie.

1. Welt ist eh klar
2. Welt:
18MS2SRULEJHSGPD
3. Welt:
172C538AK57NS8PT
4. Welt:
17VRJOIIKU2RW8SD

Die Codes sind natürlich nur als absoluter Notnagel gedacht – falls man mal wirklich hängt. Sehr viel mehr Spaß macht es freilich, sich die Welten selbst zu erspielen, außerdem ist etwas Spielpraxis sehr wichtig, um in den späteren Levels überhaupt bestehen zu können.

Womit wir auch schon mittendrin wären, denn die Steuerung über die Tastatur zu beherrschen, ist zunächst das allerwichtigste. Wie bereits in der Anleitung beschrieben, solltet Ihr alle Tastenfunktionen während des Spiels benutzen – da es jedoch oft sehr schnell gehen muß, sind die vorgegebenen Keyboardeinstellungen nicht unbedingt zu empfehlen. Eine gute, leicht zu beherrschende Tastenbelegung sollte folgende Kriterien erfüllen: Sidesteps, Feuern, Reset Look und vor allem die Beschleunigungstaste sollten nahe beisammenliegen. Ihr müßt diese Tasten drücken können, ohne auf die Tastatur schauen zu müssen – ähnlich wie beim Schreibmachineschreiben.

Das Spiel wirkt auf den ersten Blick sehr langsam, deshalb ist es nötig, je nach Rechner und Konfiguration die Fenstergröße sowie die Bildschirmauflösung einzustellen. Die schönste Grafik bringt Euch nämlich nichts, wenn das Spiel ruckelt und Ihr deshalb stets danebenzielt. Ich konnte übrigens das Spiel auf meinem A1200 trotz 1230er Board mit 50 MHz und 8 Megabyte Fast-RAM nicht ruckelfrei in Fullscreen spielen – also hier lieber Kompromisse eingehen. Vor allem bei Drehungen um die eigene Achse vergeht sehr viel Zeit – Zeit, in der Euch die Gegner locker ein paar reingewürgt haben können, noch bevor Ihr sie überhaupt zu Gesicht bekommen habt. Deshalb solltet Ihr gleich zu Anfang lernen, mit der Beschleunigungstaste umzugehen. Die Steuerung wird zwar dadurch zuerst ein bißchen ungenauer, nach einiger Zeit werdet Ihr jedoch nicht mehr darauf verzichten wollen. Zudem erreicht Ihr dabei ein Tempo, wie Ihr es von z.B. „Alien Breed" her kennt und zu schätzen gelernt habt.

Ist Euch die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen, lohnt es, sich ein wenig um die Taktik zu kümmern, denn es gibt zwar diverse Gegner, die sich in puncto Schnelligkeit, Schußstärke und Verletzbarkeit unterscheiden, im Groben aber alle nach demselben Muster agieren. Meistens lauert der Feind unsichtbar hinter Ecken und Türen, kommt jedoch, sobald man einen bestimmten Punkt überschritten hat oder ein Tor zu öffnen wagte, aus seinem Versteck gekrochen und ballert, was das Zeug hält, während er im Zickzack-Kurs unbeirrt auf Euch zusteuert. Deshalb solltet Ihr immer wachsam durch die Dungeons ziehen. Sobald Ihr an den typischen Geräuschen erkennt, daß Ihr Eure Gegner aktiviert habt, solltet Ihr sofort den beschleunigten Rückwärtsgang einlegen, um etwas Abstand zwischen Euch und die Aliens zu bringen. Die Flucht nach vorne endet oft genug in einem unüberschaubaren Gewimmel, in dem Ihr stets viel zu viele Treffer einstecken müßt. Läuft Euch ein Gegner vor die Flinte, heißt es selbstverfreilich sofort draufhalten. Eure Schüsse streuen dabei sehr weit, was eigentlich recht praktisch ist, da Ihr so nicht übermäßig zielen müßt. Natürlich solltet Ihr das Areal, in das Ihr zurückweicht, vorher erkundet haben – sonst endet Eure Flucht möglicherweise in einem Säuresee, der nächsten Horde oder an einer anderen unangenehmen Ecke. So Ihr Eure Gegner einigermaßen auf Distanz haltet, könnt Ihr ihren Schüssen leicht mittels Sidestep ausweichen und Euch einen nach dem anderen vorknöpfen. Überdies stellen viele Feinde ab einer bestimmten Distanz das Feuer ein, und Ihr könnt sie dann in aller Ruhe erledigen, denn auch wenn Ihr die Jungs nicht mehr sehen könnt, sind sie trotzdem zu treffen: Weit entfernte Feinde bewegen sich alle nach einem bestimmten Muster – sie rennen immer zwischen zwei Punkten hin und her und verweilen dabei jeweils kurz auf einer Seite. Zielt also einfach auf diese Punkte, und Ihr könnt Euch einiges an Munition und Ärger ersparen.

Manchmal kommt es vor, daß Euer Rückzug zu schnell war – viele Feinde verfolgen Euch nicht über zwei Ecken – hier ist es angebracht, kurz hinter einer Ecke vorzuschauen und den Kerl so wieder auf sich aufmerksam zu machen. Weiterhin ist es rat-

sam, sich nie Lebens-, Schild-, Schußenergie oder Schlüssel an einem Terminal zu kaufen, denn finanzielle Mittel sind knapp bemessen und reichen gerade mal, um sich neue Waffen samt Boost zu beschaffen. Dabei ist im übrigen Sparsamkeit alles andere als angebracht! Kauft Euch, sobald genügend Kohle vorhanden ist, die nächste verfügbare Waffe – beim nächsten Geldsegen verdoppelt Ihr dann ihre Feuerkraft. Gerade dieses „Boosten" spart in allen Belangen viel Energie und Mühe, deshalb gilt: erst boosten, dann neue Waffe kaufen. Verzichten solltet Ihr allerdings auf den Flammenwerfer, denn dieser ist in seiner Effektivität unter aller Sau und sein Geld bestimmt nicht wert! Wartet also lieber noch einen Level und holt Euch dann die weitaus durchschlagkräftigere Magnetic Gun. Die oft gepriesene Death Machine hat zwar einen vielversprechenden Namen, zeigt jedoch gegenüber einer geboosteten Magnetic Gun keinen so entscheidenden Vorteil, daß dieser den doch recht stolzen Preis rechtfertigen würde! Außerdem habt Ihr, so Ihr die „billigere" Variante wählt, dann immer noch ein paar Mäuse für den Fall der Fälle.
Zu den einzelnen Packs ist zu sagen, daß sie in ausreichender Zahl herumliegen, lediglich die Schildenergie ist manchmal recht knapp bemessen – Ihr könnt jedoch trotzdem unbesorgt den einen oder anderen Treffer riskieren. Ganz wichtig ist die Suche nach Geheimräumen, hier lagert die meiste Energie, jede Menge Knete und so mancher Schlüssel. Sehr oft ist der Eingang zu diesen Räumen an einer etwas von den üblichen Wänden verschiedenen Textur zu erkennen. Außerdem lassen sich diese versteckten Räume auch auf der Karte ganz gut ausmachen, da in so einem hinter einer scheinbar soliden Wand ein weiterer Raum angezeigt wird. Manchmal werdet Ihr jedoch nur durch ausdauerndes Suchen fündig – doch wie gesagt, die Mühe lohnt sich allemal!
Vor Aufzügen ist es ratsam, erst einmal innezuhalten, denn meistens lassen sich durch einen Blick nach oben oder unten schon von hier aus die ersten Gegner erspähen. Vor allem wenn Ihr unter einem Aufzug oder einer hervorspringenden Mauer feindliche Ziele vermutet, lohnt es sich, auf Verdacht ein paar Schüsse abzugeben, auch wenn Ihr den Eindruck habt, in den Boden zu ballern – Schmerzens- und Todesschreie zeugen vom Erfolg dieser Maßnahme. Erst wenn sich nichts mehr rührt, könnt Ihr sorglos einen Aufzug besteigen. Ebensolche Vorsicht ist im übrigen bei Türen geboten, die sich von selbst wieder schließen, denn viele lassen sich nach dem Durchschreiten von innen nicht mehr öffnen – falls Ihr im dahinterliegenden Raum auf Gegner stoßt, habt Ihr somit einige Schwierigkeiten, ungeschoren davonzukommen. Besser ist es also, eine solche Tür wiederholt von außen zu öffnen und dabei aus allen Rohren zu feuern, bis im Raum dahinter Ruhe eingekehrt ist.
Alle Welten dieses Games sind gespickt mit Fallen, aus denen es scheinbar kein Entkommen mehr gibt. Geratet Ihr in eine solche Situation, heißt es, nicht den Kopf verlieren, sondern erst mal eventuelle Gegner beseitigen und dann rasch einen Ausgang finden – oft wird Eure „Coolheit" mit brauchbaren Extras belohnt. Tatsächlich unfaire, unentrinnbare Fallen gibt es nämlich praktisch nicht. Jede Welt sollte selbstverständlich möglichst mit voll aufgefüllten Energiereserven beendet werden, denn Ihr nehmt Eure „Vorräte" in die nächste Welt mit und werdet sie dort bestimmt bitter nötig haben. Sicher, dieses „Ziel" werdet Ihr wahrscheinlich nicht im ersten Anlauf erreichen, es ist jedoch trotzdem sinnvoll, die neue Welt wenigstens zu beginnen, da das ständige Herumrennen auf bekanntem Terrain recht schnell an den Nerven zehrt und kaum für große Abwechslung sorgt. Außerdem gewinnt Ihr so an Spielpraxis und könnt vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt in eine frühere Welt zurückkehren, um diesmal das „Klassenziel" mit Leichtigkeit zu bewältigen. Nach und nach erhaltet Ihr dadurch die Codes, die es Euch ermöglichen, auch die letzte Welt zu bestehen – was im übrigen mit einem doch äußerst dürftigen Schlußbild belohnt wird! Einzig die Vorfreude auf eine Fortsetzung kann die Laune dann wieder etwas heben...

In der letzten Ausgabe verrieten wir ja bereits einen Cheat zu **Worms** (total wormage eingeben) und gaben ein paar hilfreiche Hints preis – Holger Dotzauer sorgt mit seinen Tips nun für weitere Aufregung an der Würmerfront:

Spielt man mit TOTAL WORMAGE-Cheat, ist gleichzeitig der sogenannte „Sheep Mode" aktiviert. In manchen Levels findet man Schafe, die in Holzkäfigen gefangen sind. Im Sheep Mode ist es mit jeder beliebigen Waffe möglich, diese Tiere zu befreien. Wer zudem noch seinen Gegner vernichtet, wird automatisch mit dem „Smug Mode" belohnt!

Der legendäre „legendary prod move" ist im übrigen in keinem Shop erhältlich und kann ausschließlich durch folgenden Special-Move ausgelöst werden: Man stellt sich nahe an sein Opfer und drückt ZURÜCK, ZURÜCK, VOR, VOR – oder anders ausgedrückt, so der Wurm nach rechts schaut: LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS.

Auch die Custom Level-Option birgt so manches Geheimnis in sich. Mittels eines kleinen Tricks ist es nämlich ohne große Umstände möglich, Gravitation, Reibung sowie Farbe des Himmels und des Wassers zu verändern: Anstatt den Level als FISHCAKE.WRM zu speichern, gibt man ihm den Namen FISHCAKE.xxxx.WRM. An die vier mit „x" bezeichneten Positionen werden dabei bestimmte Zahlen gesetzt: Die erste Zahl legt die Stärke der Gravitation fest: 1 sorgt für eine sehr geringe Anziehung, 3 steht für normale Gravitation und 5 für sehr starke Erdanziehung. Die zweite Ziffer beeinflußt die Reibung. Es sind auch hier wieder Werte zwischen 1 und 5 möglich; eine 1 setzt die Reibung auf sehr niedrig, die 5 sorgt für die größtmögliche Reibung. Die Ziffern der dritten und vierten Position bestimmen die Farben des Wassers und des Himmels. Hier sind in beiden Fällen Werte zwischen 1 und 9 möglich. Will man eine persönliche Nachricht auf den Screen zaubern, klickt man einfach einmal auf das Icon des Custom-Levels und wählt aus dem Workbench-Menü „Piktogramme", „Information" aus. Im nun erscheinenden Info-Fenster kann ein File-Kommentar eingegeben werden, der dann beim Starten des Levels auf dem Bildschirm erscheint.

In der „Wormlist" sind alle Rekorde der Würmchen gespeichert. Will man ein paar Wurmhelden anderer Wurmkiller in seine Wormlist mit aufnehmen, um sie schließlich auswählen zu können, müssen zuvor die besitzerlosen Kriechtiere wie folgt gelöscht werden: Im Screen der Rekorde wählt man „View Wormlist" aus, markiert einen Wurm, der weder einem selbst noch dem Computer gehört und drückt die rechte Maustaste. Hat man alle „ungewollten" Würmer ausgelöscht, klickt man auf OK und saved schließlich die neue Wormlist.

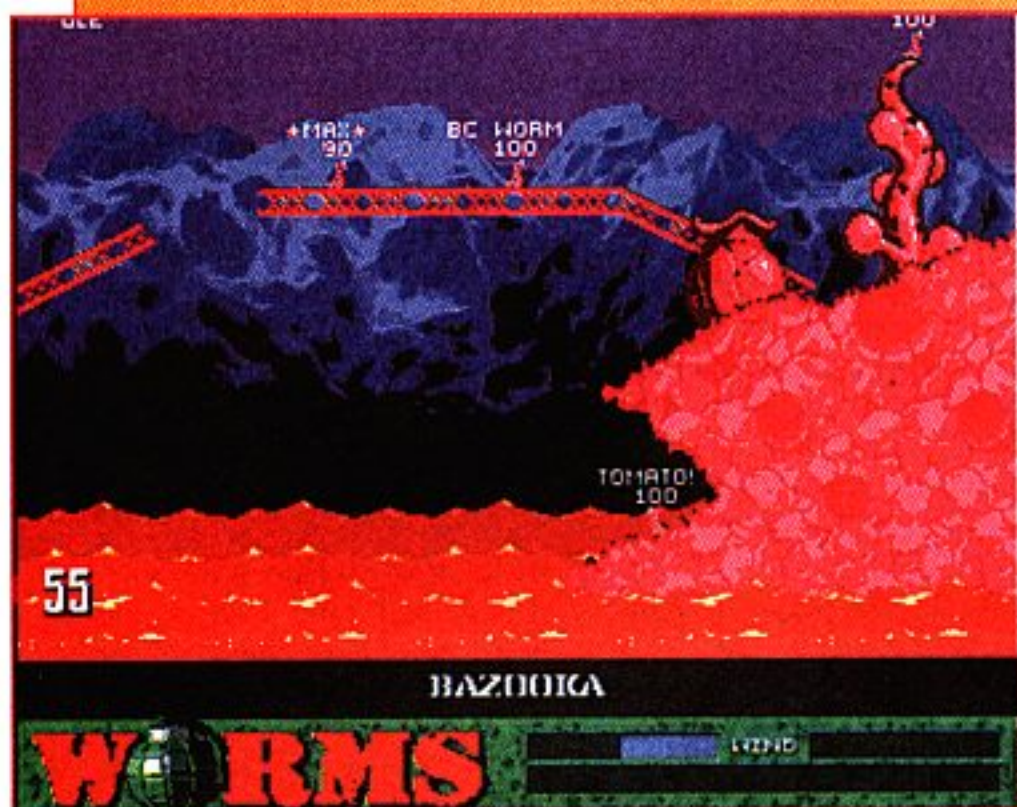
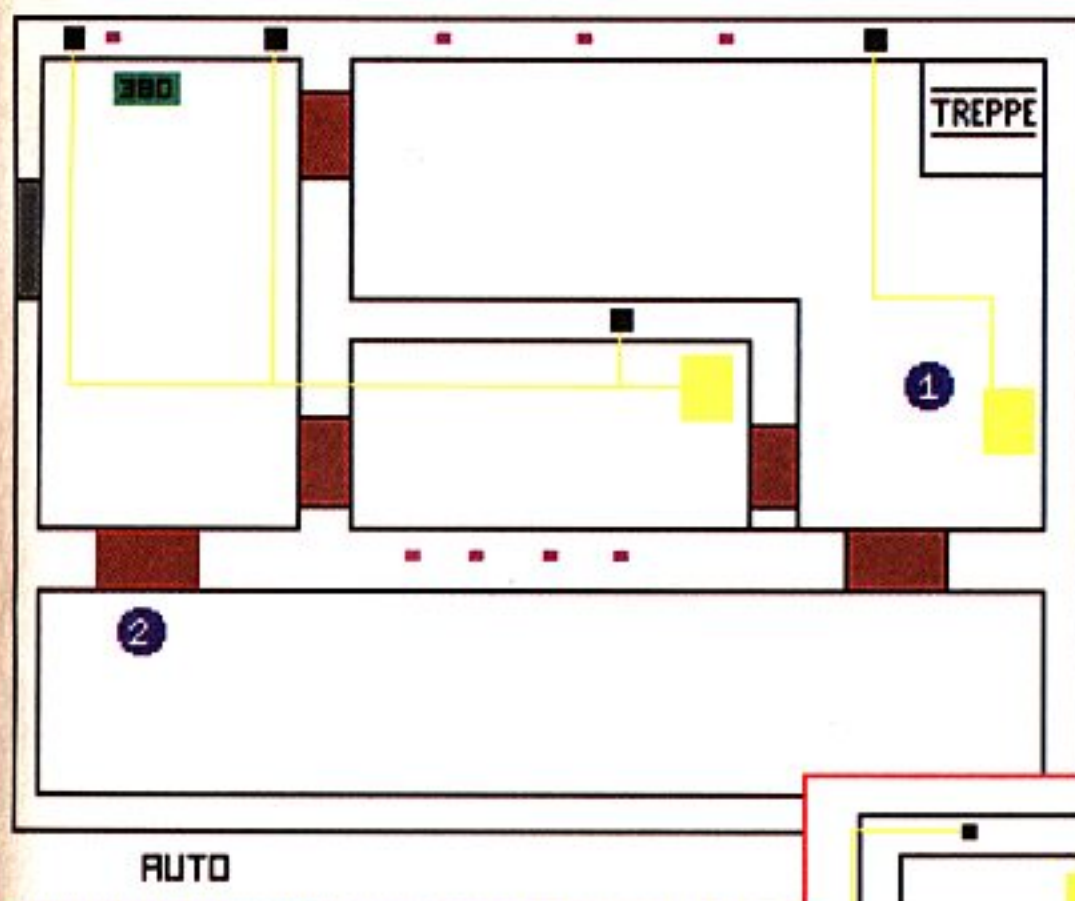
Auch die Einbindung eigener Sounds in das Spiel ist machbar: Die Soundfiles in den Verzeichnissen TWEnglish, TWFrench und TWGerman liegen ausnahmslos im IFF-Format vor. Sie können durch eigene Kreationen unter Verwendung der originalen File-Namen und einer File-Größe, die die Größe des Originalsamples nicht überschreiten darf, problemlos ersetzt werden. Sicherheitshalber sind derlei „Operationen" jedoch nur an Backups, nie an Originalen auszuführen!

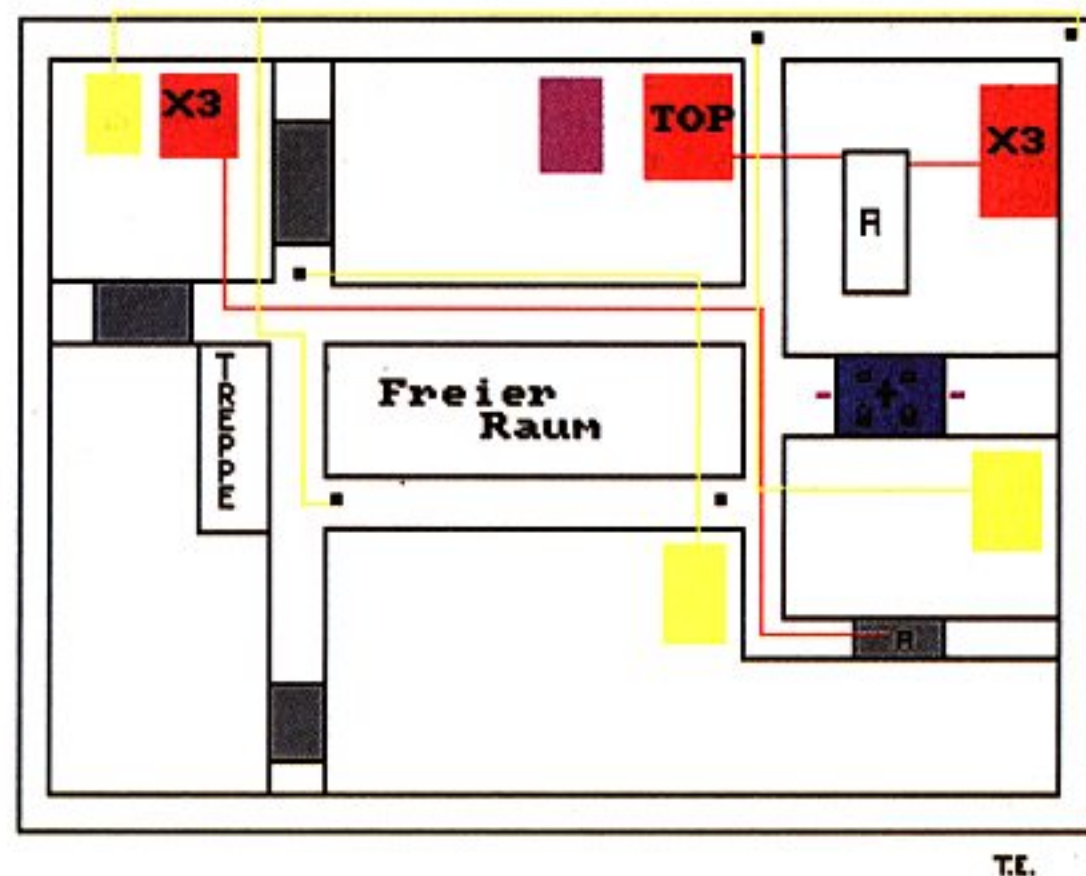
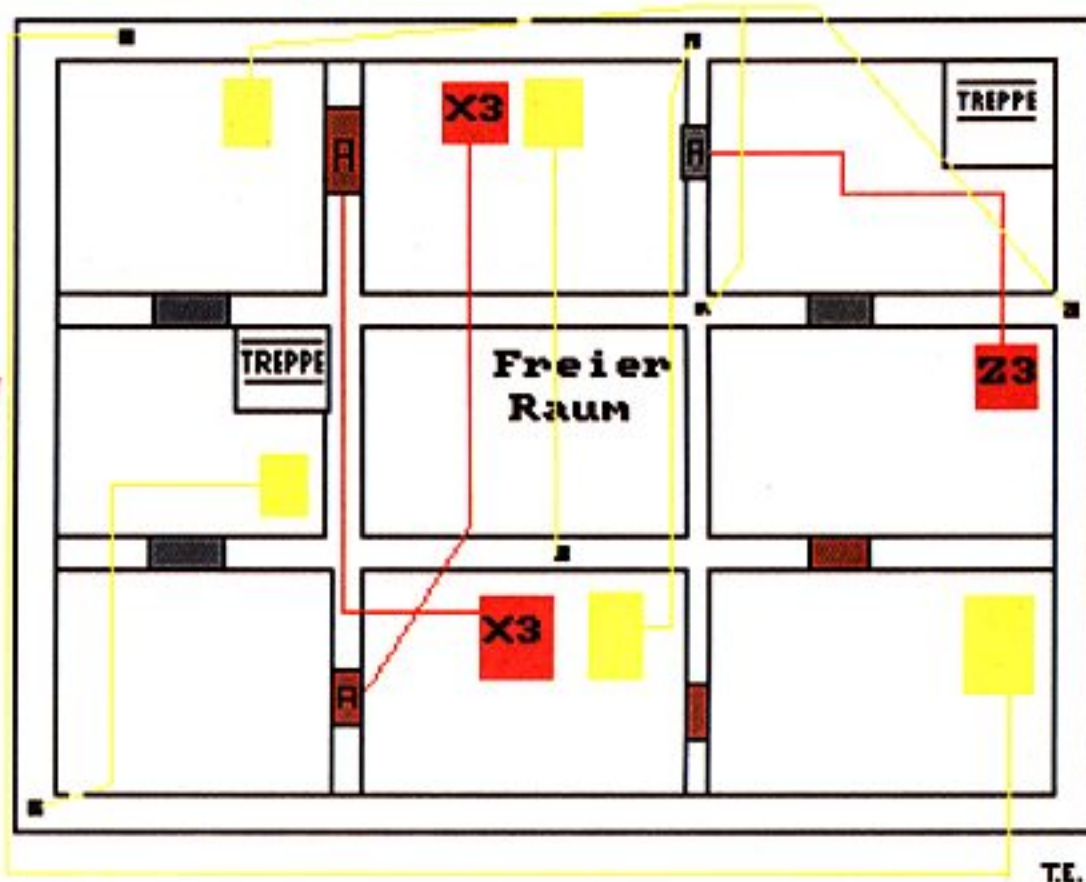
Wie jeder Worm-Liebhaber weiß, kann dieses Game mit einer Unzahl von unterschiedlichen Levels aufwarten – doch welche davon sind besonders spielenswert, weil besonders verrückt? Die im folgenden aufgeführten stellen eine kleine „Auswahl" solcher Spezial-Levels für bescheuerte Wurmisten da – viel Spaß damit!

1803921718 einer der besten Levels
3549908729 Jungle-Level mit abgestürztem Helikopter auf einer Insel
252101829 ein weiterer verrückter Level
345076839 Bridge over troubled Island
1706205299 arktische Höhlen
THORAHIRD explore her hidden depths

Einige Levels haben die Form von Tieren:

954338916 hat Ähnlichkeit mit einem niesenden Alien-Elefanten
2810298544 sieht aus wie ein aus dem Wasser schauender Pferdekopf
3376459905 hat etwas von einem Triceratops

Auf allgemeinen Wunsch und durch diverse Bomben- und Morddrohungen motiviert, haben wir uns dazu hinreißen lassen, Euch mit Thomas Ertels Hilfe zu zeigen, wie man das „Tower of London"-Ding in **Der Clou!** dreht – aber psssst – nicht weitersagen…

KARTEN

DER CLOU!

Die gelben Kästen sind die Steuerkästen
Bei den roten Kästen handelt es sich um die Alarmanlagen
Der kleine, grüne Kasten im Erdgeschoß ist die Stechuhr, die alle 380 Sekunden betätigt werden muß
Die schwarzen kleinen Vierecke sind die Scheinwerfer
Die braunen Türen (immer zwischen zwei Räumen) sind Holztüren, die silbernen die Stahltüren
Die blauen Punkte im Erdgeschoß kennzeichnen die Stellen, an denen die Wächter betäubt werden
Die ganz kleinen violetten Kästchen sind Mikrofone
Das Rechteck im 2. Stock (oben rechts) ist ein Ausstellungskasten, in dem sich die Kronjuwelen befinden
Das große violette Rechteck im 2. Stock (oben Mitte) ist ein Stahlschrank, der aber nicht geöffnet werden sollte
Steht in einer Tür oder in einem Gegenstand ein „A", so wird dieser von einer Alarmanlage geschützt (welche Anlage was schützt, zeigt die Zeichnung)

Vorweg ein paar wichtige Grundsätze: Stahltüren werden hier immer mit Bohrwinden geöffnet; Holztüren immer mit einem Dietrich; Tresorräume stets mittels Stethoskop! Ist man zu laut, steht nach zwei Minuten John Gludo vor der Tür. Das optimale Team besteht aus Herbert Briggs, Mohammed Abdula, Marc Smith und Dir selbst, Matt Stuvysunt.

Nun aber ans Eingemachte: Als erstes geht Matt links oben zur Stahltür und öffnet sie sofort mit einer Bohrwinde. Die anderen drei sollten sich neben der Tür aufstellen. Wenn Matt die Tür geöffnet hat, geht er vorsichtig, ohne von einem Scheinwerfer erwischt zu werden, herein und öffnet anschließend gleich oben rechts die Holztür mit einem Dietrich. Die anderen folgen ihm, wobei Marc Smith, einer der unwichtigsten, die Tür schließen sollte. Sobald Matt die Tür geöffnet hat, geht er rein, die anderen drei folgen ihm (Holztür bleibt offen). Briggs, Smith und Matt warten; Abdula geht oben an den Mikrofonen den Raum entlang, bis er kurz vor dem Scheinwerfer, der die Treppe sichert, steht. Dort schleicht er vorsichtig runter, ohne von der Kamera erwischt zu werden. So langsam dürfte er den Wächter neben dem Steuerkasten sehen (auf der Karte – Erdgeschoß – der blaue Punkt mit der „1"). Von oben schleicht sich Abdula heran und betäubt den Wächter mit Chloroform. Sobald der Kampf beginnt, sollte sich Matt auf den Weg zum Steuerkasten machen und diesen schnellstmöglich ausschalten. Nachdem Abdula den Wächter überwältigt und in tiefen Schlaf versetzt hat, geht er den Gang zurück, durch die offene Holztür und dann gleich runter (natürlich am Scheinwerfer vorbei!). Unten müßte Abdula in der offenen Tür einen Wächter sehen. Er darf keinesfalls zu weit in den Raum hineingehen. Auf jeden Fall wird der zweite und letzte Wächter dort betäubt (auf der Karte – Erdgeschoß – der blaue Punkt mit der „2").

Jetzt kommt endlich mal Marc Smith dran: Nach fünf Minuten im Tower (der zweite Wächter ist noch nicht betäubt) sollte Smith zur Stechuhr gehen und sie betätigen, ab dann alle 300 Sekunden (5 Minuten)! Mehr hat Smith nicht zu tun, aber wir brauchen ja schließlich auch einen guten Autofahrer! So, jetzt wieder weiter im Takt: Nachdem Matt den Steuerkasten, neben dem nun auch der betäubte Wächter liegen müßte, ausgeschaltet hat, können er und Briggs die Treppe hinaufsteigen. Im 1. Stock angekommen, kann Briggs mit seiner Bohrwinde an der unteren Tür spielen. Sobald die Tür offen ist, tritt Matt vorsichtig, ohne von einem Scheinwerfer erfaßt zu werden, ein und schaltet dort die Alarmanlage aus. Wenn dieses Wunder vollbracht ist, kann Briggs schließlich auch die linke Stahltür mit der Bohrwinde öffnen. In der Zwischenzeit geht der arme Matt vorsichtig an den Scheinwerfern vorbei und öffnet unten die Holztür mit dem Dietrich; anschließend schaltet er den rechten Steuerkasten aus. Nach der Deaktivierung hat Briggs die Möglichkeit, den oberen Mittelraum zu betreten. Dort muß er wieder warten. Inzwischen wird Abdula auch im 1. Stock angekommen sein und kann hier im oberen Mittelraum (falls Briggs die Tür schon geöffnet und Matt den Steuerkasten erledigt hat) Alarm und Steuerkasten ausschalten. Matt betritt zur gleichen Zeit den nächsten Raum (Dietrich auf Holztür) und kann dort, falls ihn kein Scheinwerfer stört, anfangen, Alarm und Steuerkasten auszuschalten. Wichtig: Erst wenn Matt im unteren Mittelraum den Alarm deaktiviert hat, darf Briggs im oberen Mittelraum die linke Holztür mit dem Dietrich öffnen.

Und jetzt das Ganze umgekehrt: Erst wenn Abdula im oberen Mittelraum die Alarmanlage ausgeschaltet hat, darf Matt im unteren Mittelraum die linke Holztür mit dem Dietrich öffnen. Wenn Briggs oben die linke Holztür geöffnet hat, geht er im oberen linken Raum zur Stahltür und entriegelt sie mit der Bohrwinde. Abdula übernimmt den Steuerkasten und wartet dann auf Briggs. Sobald Matt unten loslegen darf, öffnet er mit dem Dietrich die Holztür und kann erst mal längere Zeit warten, weil dort ein dicker Scheinwerfer sein verräterisches Licht wirft. Wenn Briggs oben die Stahltür geöffnet hat, bewegt er sich in den 2. Stock. Abdula schaltet im linken Mittelraum den Steuerkasten aus; anschließend folgt er Briggs einen Stock höher. Das Deaktivieren des Steuerkastens ermöglicht es Matt, den Raum zu betreten – also öffnet er dort mit der Bohrwinde die Stahltür und kommt als letzter im 2. Stock an.

Briggs erreicht als erster den 2. Stock. Dort öffnet er die obere Stahltür mit der Bohrwinde und schleicht vorsichtig, am Scheinwerfer vorbei, den Gang herunter und öffnet dort die andere Stahltür. Sobald die obere Stahltür offen ist, betritt Abdula den Raum und schaltet erst den Steuerkasten, dann die Alarmanlage ab. Ist der aus, kann Briggs unten seinen Gang ohne Probleme betreten. Den Steuerkasten unten läßt er erst mal in Ruhe und stellt sich dafür lieber vor die Stahltür. Er muß warten, bis Abdula oben den Alarm ausgestellt hat (meistens ist das bis dahin erledigt), bevor er die Stahltür mittels Bohrwinde öffnen, hineinspazieren, am Steuerkasten vorbeieilen und direkt auf den Tresorraum zusteuern kann. Dort beginnt Briggs, mit dem Stethoskop die richtige Tresornummer herauszuknobeln (das dauert!). Leider kommt Abdula oben links nicht durch die zweite Stahltür, also muß Matt, falls er bis dahin schon oben ist, diese Tür für Abdula öffnen. Ist das erledigt, steigt er runter zu Briggs und schaltet allerdings die zwei auf dem Weg liegenden zwei Steuerkästen ab.

Jetzt kann Abdula loslegen und oben im Mittelraum die Alarmanlage „TOP" ausschalten (auch das dauert!); er sollte jedoch nicht versuchen, den Stahlschrank zu öffnen! Matt wartet, bis Briggs die Tür zum Tresorraum geöffnet hat, läuft dann hinein und schaltet oben rechts die Alarmanlage aus. Ist dies geschehen, öffnet Briggs den Ausstellungskasten (nur wenn Abdula die „TOP" bis dahin erledigt hat) mit dem Glasschneider und nimmt die Kronjuwelen an sich. So, jetzt heißt es abhauen (bei der Flucht nur die letzte Stahltür im Erdgeschoß schließen, die anderen Türen, Alarmanlagen usw. bleiben unberührt)! Ganz wichtig: Marc Smith muß während der ganzen Zeit die Stechuhr regelmäßig betätigen!

Zum Schluß noch eine kleine Begrifferklärung:

Stechuhr: Die Stechuhr muß jede 380 Sekunden mit einer Steckkarte betätigt werden, diese ist bei den Wächtern, die ja bekanntlich betäubt werden, zu finden.

Steuerkästen: Von diesen Kästen erhalten die Scheinwerfer ihren Strom. Werden sie abgeschaltet, erlischt der jeweilige Scheinwerfer.

Alarmanlage: Schützen Alarmanlagen eine Tür oder einen Gegenstand, darf diese/dieser erst nach Abschalten des Alarms geöffnet bzw. genommen werden. Die Modelle „X3", „Z3" und „TOP" sind hier vertreten.

LÖSUNG 2. TEIL

ODYSSEY

Ungeachtet dessen, daß der erste Teil in der letzten Ausgabe versehentlich bei den Tips und Tricks gelandet ist – so sorry! – führt Euch Martin Vetterling nun wie angekündigt durch den zweiten Teil der Odyssee:

Buteo

Verlasse das Schiff, wende Dich nach rechts, schnappe Dir den Schlüssel, vollführe eine 180°-Drehung und betrete die Höhle. Haste die Stufen herunter, lege den Hebel um und öffne die Tür. Begib Dich nach Westen, Süden und lege schließlich den Hebel (links an der Wand) um (Pfeile!). Trabe daraufhin nach Osten, Süden (links Continue-Kugel!), Westen (Schalter umlegen), Osten, Süden, Osten, um den rechts liegenden Stein auf einen Schalter in der linken Schlucht zu rollen. Verschwinde durch die östliche Luke nach Süden (Hebel umlegen und sofort ducken – Pfeil!), die Stufen herunter, Norden, durch die Luke). Schlage nun folgenden Weg ein: Norden, Westen, Norden, Osten, Norden, bis zu einer Tür (Punkt 1). Von dort aus sprintest Du gen Osten, Süden (Continue-Kugel), den zweiten Weg nach Osten, Süden, Osten, Westen (Extraleben; Gegner!), Osten und krallst Dir den Schlüssel, mit dem Du das Tor bei Punkt 1 aufzusperren vermagst. Gehe hindurch, nach Norden, die Treppe hoch (Punkt 2) und nach Osten, wo der am Boden angebrachte Schalter den vor Dir stehenden Felsen in die Höhe schnellen läßt. Kehre zu Punkt 2 zurück und strebe auf den Ausgang zu. Marschiere in Richtung Westen, Norden, Süden, Westen, Norden (Schlüssel mitgehen lassen), Süden, Osten, Norden, Westen (schließe das Tor auf und sammle den Key ein), Osten, Süden, Osten, in die Höhle, die Stufen runter, weiter nach Osten und durch die Öffnung an die frische Luft. Renne erneut gen Osten und öffne das Tor (Punkt 3). Begib Dich an die Spitze des Turmes (weiche den Fängen des rotgefiederten Adlers aus, denn Körperkontakt bedeutet nicht zu verachtenden Energieverlust), wo zuallererst der Felsbrocken weggeschlagen wird, damit Du an die Morph-Fähigkeit des Piepmatzes kommst (F10). Begib Dich so weit nach rechts wie nur irgend möglich, ohne dabei den sprichwörtlichen Boden unter den Füßen zu verlieren, und wage einen riskanten Hechtsprung nach rechts. Normalerweise solltest Du jetzt auf einer grasbewachsenen Plattform gelandet sein. Irgendwo in der Nähe schwebt ein Schlüsselchen ganz unschuldig in der Gegend herum – Ehrensache, daß Du diesen nicht hängen läßt. Finde zu Punkt 3 zurück, öffne das Tor und fliege in südwestliche Richtung. Kralle Dir auf der grasbewachsenen Plattform, auf der eine riesige Fledermausstatue steht, den Kristall und kehre zum Boot zurück (einfach links runter, bis es in Sicht kommt). An dieser Stelle mußt Du die Inseln Equus, Epeira und Leo noch einmal durchspielen.

trete auf den Knopf und springe auf die andere Seite (oben: Extraleben!). Betätige den Schalter (nordöstlich) und mache Dich aus dem Staub, ehe Dir die beiden Steinmonster aufs Dach krachen und Dir wertvolle Energie rauben. Lege einen weiteren Schalter um (Weg vom vorherigen aus: Osten, Süden, Westen, Norden, Westen) und schnappe Dir ein weiteres Extralife (Richtung vom vorigen Hebel aus: Osten, Süden, Westen und

Gyps

Rolle (!) die Steine weg und fliege auf die andere Seite. Der Kerl (Punkt 1) will 35 Piepen – kann er haben! Du wirst, so Du das Areal erforschst, mehrere Häuser und gefangene Froschwesen entdecken. Die Frösche mußt Du befreien und zu ihren Häusern führen – dort verwandeln sie sich dann in Geld, in einen Schlüssel oder sogar in eine Holzplanke! Holzplanke? Jawohl, im Osten des Levels befindet sich eine Plattform, die Du nur als Stein erreichen kannst. Wenn Du auf ebendieser stehst, blinken unten am Screen die Buchstaben „Down and Fire with plank to build bridge" auf. Jeder, der etwas Englisch kann, weiß nun, daß hier eine Brücke gebaut werden muß, und zwar indem man, im Besitz der entsprechenden Holzplanken, versteht sich, den Joystick nach unten drückt und auf den Feuerknopf tippt. Noch was zu den Fröschen: Oft werden sie nicht von alleine zu ihren Behausungen finden, weil auf ihrem Weg ein Stein vor sich hin wittert. Zerstöre diese Hindernisse, doch überlege Dir vorher ganz genau, welche Steine Du zerschmetterst, denn die Frösche springen nicht aus zu großer Höhe herunter!

Wenn Du, dank einer ausreichenden Zahl von Holzplanken, schließlich die andere Seite erreicht hast, mußt Du das Terrain nach der Morph-Fähigkeit „Froschwesen" absuchen (Osten; F4). Nun kannst Du die Frösche zu den Häusern locken (Knopfdruck), das restliche Geld zusammenkratzen, um durch die Höhle zu verschwinden, und dort den Weg nach draußen zu finden – die Rätsel in der Höhle sind simpel, oft jedoch nicht ganz einfach auszuführen, denn stets muß ein anderer Frosch zu einem Schalter oder einem Knopf gelockt werden. Sei's drum, gib dem Hoschi im ersten Abschnitt sein verdammtes Geld, reiß Dir die Morph-Fähigkeit des Adlers unter den Nagel, fliege nach Norden, schnappe Dir dort zuerst das Extraleben und schließlich, auf einer Plattform weiter links, den Gegenstand, der Dich hier überhaupt hergelockt hat.

Vargula

Fliege nach rechts, sacke den Schlüssel ein (krieche in den Raum), öffne das südliche Tor und betrete die zweite Höhle. Steige die Treppe hinunter (Punkt 1), eile nach Westen, die Stufen nach links unten hinunter und weiter nach Westen (Steinmonster). Ganz links drückst Du F7 und springst zum Schalter. Lege diesen um, begebe Dich zu Punkt 1 und verschwinde ab durchs Tor. Laß Dich rechts runterfallen, betätige den rechten Schalter – und siehe da, es ward Licht. Trabe nach Westen, Süden, Osten und bis zum Ende des Ganges, um dort den Hebel umzulegen. Sprinte nach links und betätige den nächsten Schalter, eile nach Osten und durch die rechte Luke. Dann weiter nach Osten (Schalter betätigen), Süden (Continue-Kugel), Osten, Süden, Westen (Schalter – Pfeil!), Süden, Osten (Schalter umlegen), Westen, an der Continue-Kugel vorbei und nach Norden. Lege erst den rechten Hebel um, dann den linken und weiche sofort zurück! Schlage den folgenden Weg ein: Westen, Norden, Westen und drücke den Knopf (Steinmonster), so daß der Weg zum Key frei wird. Nimm diesen und begib Dich zu Punkt 1 und von dort aus zum Tor. Öffne es, eile die Stufen herunter, wende Dich nach Westen, laufe weiter nach Süden, Osten, Norden, Osten, Süden, die Stufen runter, Osten (Schalter, Schalter – Speere!) und über den Abgrund (grashüpfen). Du soll-

test Dich jetzt in einem Raum befinden, in dem eine Continue-Kugel und ein Bogenschütze stehen (letztgenannter wird logischerweise kaltblütig ermordet). Trotte nach Süden, Westen, Norden, Westen (Schalter umlegen), Osten, Süden, Westen (Steinmonster), Süden, Osten, nach Betätigung des Schalters rechts durch die Luke nach Süden, weiter nach Osten, Norden, Osten (Hebel umlegen), die Treppe runter und schließlich nach Osten. Am Ende des Gangs legst Du den Hebel um und entfleuchst durch die linke Klappe. Flaniere nach Westen, die Stufen runter, Westen, Norden (Schalter umlegen), Süden, Westen (Knöpfe – Pfeile), Norden, Westen (Hebel umlegen), Norden (Continue-Kugel), Osten, Norden, Westen (Hebel umlegen), Osten, Süden, Westen, Süden, Osten, Süden, Osten, Süden (Knopf – Pfeile!), Osten (Hebel umlegen – Steine von oben!), den Weg aus Brettern entlang nach unten, dann nach Westen (Hebel umlegen – Pfeil), Osten, durch die Luke (links: Continue Kugel), Osten und die Stufen hoch (Knöpfe – Pfeile!).

Im Dunkeln mußt Du rechts einen Hebel umlegen, um nach Osten gehen zu können (Knöpfe – Pfeile!). Springe rechts hoch und gehe nach links – dort lacht Dir schon die Morph-Fähigkeit der Fledermaus (F6) entgegen. Und was können Fledermäuse im Dunkeln? Genau, sie können fliegen... ach ja, sehen können sie natürlich auch! Es dürfte nun also kein Problem mehr sein, diese Höhle zu verlassen und auch dem zweiten Gewölbe einen Besuch abzustatten: Begib Dich in einen großen Raum (Weg vom Anfang der Höhle an: Treppe runter, flattere [!] nach Osten, Süden, Osten, Norden, Osten, Süden – Bogenschütze) und fliege nach Westen, Norden und wieder Westen (Schalter umlegen). Schwirre durch den mittleren Gang (Extraleben) und weiter durch den rechten nach Süden, Westen (Continue-Kugel), Süden, Osten, Süden (links: Extraleben), Osten, Norden, Osten, Süden. Lege den linken Hebel um, wirble herum, schlage den auf Dich zukommenden Pfeil weg, so daß er gegen den rechten Knopf prallt und so die Luke unter Dir öffnet. Gehe nach links, lege den Hebel um und drücke Escape. Eine andere Möglichkeit gibt's leider nicht, aus dem Raum zu kommen, bevor der Felsen den Ausgang wieder verstopft.

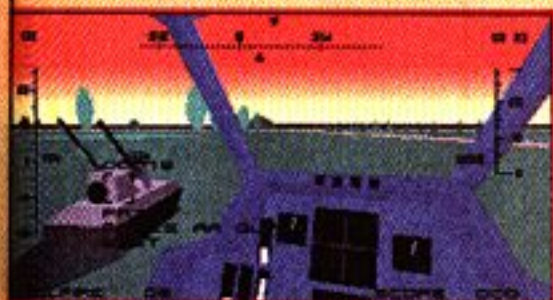
Wieder an diesem Ort angelangt, wiederholst Du die Sache mit dem Pfeil und dem Knopf, um auf diese Weise durch die Luken nach unten auf zwei Knöpfe zu stürzen. Flattere nach Osten (Continue-Kugel), Süden (Hebel umlegen), Osten, Süden (durch den Pfeilhagel), Westen, Süden, Westen, Norden (Extraleben), Süden, Westen, Norden, Westen, Norden, Osten (Continue-Kugel), Westen, Süden, Osten, Süden, Westen, Süden. In diesem Raum betätigst Du jeden Schalter außer dem im Nordosten. Verlasse diese Räumlichkeit nach Norden, Osten, den dritten Gang nach Norden, Osten, Süden, Westen, Norden, Westen. Grashüpfe in die linke Lücke im Mauerwerk und schnappe Dir den Key. Fliege in den Raum zurück und schließlich durch den zweiten Gang von links. Trete auf den Schalter, sobald der Frosch unter Dir dasselbe getan hat. Der Pfeil betätigt den Knopf und gibt Dir den Weg zum Schlüssel frei. Begib Dich wieder in den Raum und entfleuche vor den Pfeilen in den rechten Gang. Jetzt wird's kniffig: Lege den oberen Schalter um und spiele am unteren herum, bis ein Pfeil den südlichen Knopf eingedrückt hat – das scheint vielleicht unmöglich, ist allerdings das genaue Gegenteil. So sich das Steintor links von Dir geöffnet hat, flatterst Du in den Raum zurück, wendest Dich dem linken Gang zu und öffnest alle drei Tore. Fliege nach Süden, Westen und betätige in jedem der oberen Wege die Schalter, damit Du anschließend im zweiten Gang von rechts nach Norden, Westen, Norden verschwinden und Dir die Morph-Fähigkeit der Spinne unter den Nagel reißen kannst (Punkt 2).

Suche im linken Gang nach einem Schlüssel und kehre zu Punkt 2 zurück. Im nördlichen Gang warten übrigens zwei Extraleben auf Dich! Ob Du sie Dir holst, was ich Dir auf jeden Fall raten würde, sei ganz Dir überlassen. Auf alle Fälle mußt Du jedoch durch das Tor und sämtliche Gänge und Abzweigungen etc. nach einem weiteren Extralife und natürlich dem letzten Schlüssel zum Schloß abklappern. Letzteres ist Dein nächstes Ziel.

Raphus

Nun geht's in medias res! Alsdann: Unter Beschuß der Bogenschützen flitzt Du auf die drei Tore zu, öffnest sie rasch und betrittst das Schloß. Wetze nach Osten, Norden, Osten (Bogenschütze), Norden, Osten (Steinmonster), Norden (Bogenschütze), Osten, Norden und Westen, um Dir die Morph-Fähigkeit zur Raubkatze einzusacken. Schlage nun jenen Weg ein: Osten, Norden, Westen (durch die Tür), Osten (durch die letzte Tür), Westen (durch die Tür), Westen (durch die Tür), Westen, Norden und rechts zum Schlüsselchen (Bogenschütze). Mit ihm begibst Du Dich zu dem dafür vorgesehenen Tor (Weg vom Key aus: links, Süden, Osten, wieder durch die Türenmassen, durch die Du schon hierhergelangt bist, dann nach Osten, Süden, den zweiten Weg nach Westen, Süden und Westen. Eile an der Continue-Kugel vorbei (Bogenschütze) und durch die Türen, bis Du in den Kellergewölben angelangt bist. Spaziere dort nach Süden, Osten (Kugel einfach vor Dir herschlagen), Süden, Westen, Süden, Osten, Süden und als Spinne (!) durch die mickrigen Gänge, zu einem Knopf. Drücke diesen und kille jede Spinne in seiner Umgebung. Verlasse das Mini-Labyrinth und haste nach Osten durch die Tür, die jetzt eigentlich nicht mehr von einem Felsen blockiert sein sollte. Krabble die rechte Wand hoch und lege auf der anderen Seite alle Hebel um. Begib Dich anschließend wieder durch die linke Tür. Jetzt knöpfst Du Dir den Raum hinter der östlichen Tür vor, denn der dort umherschwebende Schlüssel muß sich unbedingt in Deinem Inventar befinden!

Verlasse die Gewölbe (hinter den anderen Türen gibt's nur Gegner zu sehen) und hetze nach Osten bis zu einem Tor. Öffne es, gehe nach Norden, den zweiten Gang nach Westen, an dem riesigen Glasbild des Königs vorbei (Bogenschütze!) und schließlich durch ein weiteres Tor. Schnappe Dir den Schlüssel, der ein Stockwerk höher von einem Bogenschützen bewacht wird, und öffne damit das südliche Tor. Trabe an der Continue-Kugel vorbei und sacke den Schlüssel ein. Spurte gen Osten, Süden und den dritten Gang nach Westen. Na, spürst Du die Gefahr schon? Laß Dich links runterfallen (Bogenschütze) und entriegle das Tor. Der verwöhnte Idiot auf dem Thron ist übrigens der König. Ziel ist es nun, die über ihm stehenden Wachen auszutricksen. Dazu mußt Du – am besten als Grashüpfer – zu Mr. King springen, möglichst über ihn hinweghüpfen und darauf hoffen, daß die Bogenschützen aus Versehen ihren Brötchengeber treffen. Tja, ist die olle Dumpfbacke erst mal mit Pfeilen gespickt, gestaltet sich der Königsmord als reiner Kindergeburtstag: Stolziere auf den gepfeilten Herrscher zu und versetze ihm einen Hieb mit Deinem Schwert. So, Friede, Freude, Eierkuchen, der König ist tot, es lebe der König, oder so...! Und was uns betrifft – wir schauen mal bei den Jungs von Audiogenic vorbei und prügeln diesen Flizpiepen ein, wie man zu einem hübschen Spiel einen vernünftigen Abspann programmiert!

CHEATS
DIE TRICKREICHEN

Verunsichert Ihr die Lüfte mit einem Kampfhubschrauber der „Bären-Marke" ***Coala***? Seid Ihr der Eintönigkeit des Kriegsalltags und des gleichmäßig monotonen Brummens des Triebwerks Eures Kampfvogels schon leicht überdrüssig? Tja, wir wissen zwar nicht, was in einem solchen Fall der freundliche Kopilot von nebenan empfiehlt – wir empfehlen da etwas Abwechslung, die Ihr nach Eingabe von Andreas Etzrodts LOGIN-Paßwörtern auch bestimmt haben werdet: Benutzt man nämlich als Username SUPERVISOR und gibt als Paßwort ITZAMNA ein, mutiert die linke Amiga-Taste zu so etwas wie einer „Mururoa-Taste", die rechte hingegen zu einer Art „LSD-Taste"! Tippt man statt dessen als Username HOLY WAR ein, verwandeln sich die Streitkräfte des Westens in Amigas, die des Ostens in PCs – fürwahr ein „heiliger Krieg"! Der Username FLYING DUTCHMAN läßt hingegen aus unserem trauten Heli eine Fokker Spider des Baujahrs 1911 werden. Wer schließlich auch in der Außenansicht nicht auf sein HUD verzichten möchte, muß DARREN als Username eingeben und CHEERS als Paßwort benutzen. Nur Fliegen ist schöner!

Wer es leid ist, um die vielen zermatschten Bits und Bytes zu trauern, die eine anständige ***Base Jumpers***-Session so mit sich bringt, sollte es, laut Markus Pohlmann, mal mit WIN als Codewort versuchen. Dieses kleine Zauberwort läßt die kleinen Springer zwar nicht unverwundbar werden, stattet sie jedoch zumindest mit unendlich vielen Leben aus! Gibt man besagte drei Buchstaben dagegen während des Spiels ein, so werden unsere „Freunde der Schwerkraft" umgehend wieder an ihre Startposition gebeamt. Der Cheat bleibt übrigens für die gesamte Dauer Eures Aufenthalts im Land des Jumpens aktiv – Ihr könnt also sorglos mittels Levelcodes einen anderen Stage anwählen, ohne auf die Wirkung dieses Cheats verzichten zu müssen!

Als wild um sich spuckender Rüpel ***Ruffian*** von einer ausgedehnten Kobold-Befreiungstour zurück, hat Thorsten Müller ein paar nützliche kleine Cheats im Handgepäck, die das Herz so manchen ungehobelten Flegels höherschlagen lassen werden: Da wäre zum einen das Wort MANYLIFE, das jedem ungezogenen Balg stolze 20 Leben verschafft. Bleibt dem Held ohne Manieren mal die Spucke weg, verhilft ihm FIREMORE zu einem niemals endenden Munitionsvorrat. Das Wort SPACEBAR funktioniert die Leertaste (eben die Spacebar) zu einer Dauerfeuer-Taste um; TIMELESS versorgt Ruffian schließlich mit unendlich vielen Leben. Alle diese Cheat-Wörter sind übrigens an beliebiger Stelle im Spiel einzugeben...

Zum Schluß ein kleines „Special" zum Thema „Das Geheimnis der Levelcodes von Alien Breed: Tower Assault und Alien Breed 3D":
Alien Breed: Tower Assault: Zunächst ordnet man jedem Buchstaben des Alphabets eine Zahl von 0 bis 25 zu. Jeder korrekte Levelcode muß nun in der Summe aller seiner darin enthaltenen Zahlen 113 ergeben, wobei die dem vorletzten Buchstaben zugeordnete Zahl mit 16 multipliziert werden muß (Hexadezimalsystem). Die ersten beiden Buchstaben des Levelcodes stehen dabei für den entsprechenden Level – da kann leider nicht viel errechnet werden. Der dritte und vierte Buchstabe gibt die vorhandenen Credits an, wobei, will man die Anzahl seiner Credits berechnen, der Buchstabe an Position drei mit 16 multipliziert werden muß. An der fünften Stelle findet Ihr die Anzahl der Leben des Players 1. Dabei entspricht jedoch M vier Leben, N fünf, P sechs und S der Höchstzahl von sieben Leben. Aus den Werten der Stellen sechs bis acht eines Codes ergeben sich die Waffen des ersten Spielers: Ein Buchstabe steht immer für zwei Waffen und deren Power – A bedeutet dabei keine Waffe, S beide Waffen mit maximaler Power. Hinter dem neunten Buchstaben verstecken sich die vorhandenen Schlüssel des Players 1, wobei S für die Höchstzahl von 15 steht. Die Buchstaben an Position 10 bis 14 stehen für die gleichen Werte, allerdings für Player 2. Spielt Ihr alleine, so könnt Ihr hier die Kombination DCAAA eingeben. Mit den letzten beiden Buchstaben muß nun die Gesamtsumme der Buchstabenkombination (siehe oben) auf 113 gebracht werden; ist dies nicht mehr möglich, war man eben zu gierig!

Alien Breed 3D: Buchstabe 3 und 4 des Levelcodes stehen für die Lebensenergie. Ändert man diese auf KO, beginnt man in vielen Fällen den Level mit einem vollen Energiebalken. In manchen Codes hat sich hingegen eher CO, KK oder PO bewährt – da hilft nur Ausprobieren! Will man totale Bewaffnung und aufgefüllte Munitionsvorräte haben, so muß an den Positionen 7 bis 16 des Codes die Buchstabenkombination LPLPLPLPLP oder LLLLLLLLLL stehen.
Dank für diese ausgezeichnete Knobelarbeit geht an Joachim Müller (Alien Breed Tower Assault) und Carsten Kunz (Alien Breed 3D).

CHEATS
DIE KLASSISCHEN

Unreal: Im Auswahlmenü tippt man das Wort ORDILOGICUS ein. Sobald der Bildschirm aufblitzt, ist der Cheat aktiviert. Man verliert nun in den 3D-Szenen keine Energie mehr und lebt auch in den 2D-Levels trotz Energieverlust ewig weiter. Zudem ist es möglich, durch einen simplen Druck auf die RETURN-Taste in den nächsten Level zu gelangen.

Monty Python's Flying Circus: Trägt man in der Highscore-Liste SEMPRINI ein, muß man nach dem Game Over nicht wieder von vorne beginnen, sondern darf in dem Level wieder starten, in dem man zuvor gescheitert ist. Überdies sind dadurch alle versteckten Bonusgegenstände sichtbar.

Interphase: Startet das Spiel und gebt „Fenny" ein, dabei bitte genau auf Groß- und Kleinschreibung achten, und tippt, gemäß der deutschen Tastaturbelegung, statt dem „y" ein „z". Daraufhin wird ein versteckter Auswahlscreen sichtbar, der sämtliche Objekte zeigt.

Shadow Warriors: Erst mal muß man alle Credits bis auf einen verbrauchen. Nun wartet man, bis das Bild mit der Kreissäge und dem blauen Ninja erscheint, und drückt dann die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Ab dem folgenden Game besitzt man somit unendlich viele Credits.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Abandoned Places 2	4/95	Tip
Action Cat	7/95	Cheat
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Akira	4/95	Freezer
Akira	9/95	Codes
Aladdin	11/95	Cheat
Alfred Chicken	3/95	Cheat
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes
Alien Breed 2 – Tower Assault CD	11/95	Codes
Alien Breed 3D	12/95	Codes
Alien Breed 3D	1/96	Tips
Alien World	5/92	Cheat
All Terrain Racing	4/95	Freezer
All Terrain Racing	7/95	Freezer
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 2	2/96	Klassiker
Bangboo	2/96	Codes
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Banshee CD	2/96	Cheat
Barbarian	2/92	Tips/Frz.
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Base Jumpers	4/95	Codes
Base Jumpers	5/95	Freezer
Base Jumpers	10/95	Cheats
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Behind the Iron Gate	1/96	Codes
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beneath a Steel Sky CD	3/95	Codes
Benefactor	10/94	Codes
Benefactor	2/96	Tip
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Bing!	10/95	Tips
Bing!	12/95	Tips
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Crypt	5/95	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Bomb Mania	2/96	Codes
Borobodur	11/92	Freezer
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bubble & Squeak CD	2/95	Codes
Bubble & Squeak	10/95	Cheats
Budokan	7/95	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cabal	1/96	Klassiker
Cannonfodder 2	2/95	Tips/Freezer
Cannonfodder 2	3/95	Tips
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonization	10/95	Tips
Colonization	11/95	Tips
Colonization	12/95	Cheat
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Cosmic Spacehead	2/95	Codes
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystal Dragon Teil 1	5/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 2	7/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 3	9/95	Lösung/Karten
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Erbe	9/92	Tip
Das Erbe 2	3/95	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Death Mask	4/95	Codes/Karten
Death Mask	5/95	Karten/Freezer
Death Mask	7/95	Freezer
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Clou!	4/95	Tip
Der Clou	1/96	Tip/Karte
Der Clou! CD	2/95	Codes
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Reeder	11/95	Tips
Der Reeder	12/95	Tips
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Donk!	3/95	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragonstone	2/95	Codes
Dream Web	3/95	Lösung
Dreamweb	1/96	Tip
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune	2/96	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeon Master II	11/95	Lösung/Karten
Dungeon Master II	12/95	Karten
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dyter 07	12/95	Klassiker
E-Motion	2/96	Klassiker
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elite II	10/95	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
Erben der Erde	9/95	Lösung/Cheat
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
Eye of the Beholder 2	2/96	Tip
Eye of the Beholder	10/95	Tip
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	2/96	Klassiker
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fantastic Dizzy	11/95	Tip
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fate – Gates of Dawn	7/93	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Fears	12/95	Tips
FIFA International Soccer	3/95	Tips/Karten
FIFA International Soccer CD	2/96	Cheat
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flamingo Tours	7/95	Tips
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Amazon Queen	10/95	Lösung
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Gloom	10/95	Karten
Gloom	12/95	Tips
Gloom (1. Teil)	1/96	Lösung
Gloom (2. Teil)	2/96	Lösung
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliiins	2/92	Codes
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hammerfist	2/96	Klassiker
Hannibal	9/93	Tips
Hanse - Die Expedition	11/94	Tips
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lsg./Karten/Frz.
Heimdall 2	4/95	Tip
Heimdall 2	11/95	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/93	Tip
Hexuma	1/96	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hollywood Pictures	10/95	Tips
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Humans CD	12/95	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indiana Jones (Action)	12/95	Klassiker
Innocent until Caught	5/94	Lösung
International Karate	1/92	Cheat
Ishar	11/92	Lösung
Ishar	5/95	Tip
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jungle Strike	2/95	Freezer
Jungle Strike	3/95	Karten
Jungle Strike	11/95	Tip
Jungle Strike CD	3/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
KGB	2/95	Tip
KGB	2/96	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
King Pin	9/95	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
King's Quest VI	10/95	Tips
Knightmare	3/92	Karten
Knightmare	2/95	Tip
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	3/95	Tip
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Life & Death	9/93	Tips
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Litil Divil	2/95	Lösung/Karten
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Lollypop	9/95	Codes
Lords of the Realm	7/95	Tips
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Frz.
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad News	12/95	Tips
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marblelous	5/95	Codes
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Arenas CD³²	11/95	Cheats
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tips/Freezer
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Ninja Warrior	1/95	Klassiker
Ninja Warrior	12/95	Klassiker
Ninja Spirit	1/96	Klassiker
Odyssey Teil 1	2/96	Lösung
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Oldtimer	5/95	Tips
Oldtimer	9/95	Tips
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Overdrive	12/93	Karten
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Paws of Fury	10/95	Freezer
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Power Drive	4/95	Codes/Freezer
Power Drive	5/95	Freezer
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Premier Manager 3	5/95	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Project-X	7/95	Tip
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Qwak	12/93	Freezer
Quest for Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Reunion	9/94	Tips
Reunion	5/95	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Rise of the Robots	2/95	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Roadkill CD	4/95	Codes
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruffian	1/96	Codes
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Ruff 'n' Tumble	3/95	Freezer
Rüsselsheim	11/94	Tips
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Golf	11/95	Freezer
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sensible World of Soccer	4/95	Tips/Karten
Sensible World of Soccer	1/96	Tip
Sensible World of Soccer	2/96	Tips
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Fighter	5/95	Tips/Freezer
Shadow Fighter	7/95	Cheat
Shadowlands	9/92	Lsg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow of the Beast II	1/96	Klassiker
ShaqFu	2/95	Tips
ShaqFu	3/95	Freezer
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Skeleton Krew	4/95	Tips
Skeleton Krew	5/95	Cheat
Skeleton Krew	7/95	Karten
Skidmarks 2	7/95	Freezer
Skyworker	4/95	Lösung
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Superfrog CD	2/95	Codes
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Stardust CD	2/95	Codes
Super Stardust CD	10/95	Cheat
Super Stardust CD	1/96	Codes
Super Street Fighter II	11/95	Tips
Super Street Fighter Turbo	1/96	Tips
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Syndicate	10/93	Tips
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
Theme Park	4/95	Freezer
The Misadventures of Flink	7/95	Tips/Karten
The Misadventures of Flink CD	2/96	Cheat
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
The Plague	1/96	Klassiker
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Top Gear 2	3/95	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Tower Assault	2/95	Codes/Freezer
Tower Assault	3/95	Tips/Karten
Tower Assault	4/95	Tips/Karten
Tower Assault	12/95	Codes
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turrican	1/96	Klassiker
Turrican II	7/94	Cheats
UFO – Enemy Unknown	5/95	Tips
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Valhalla: Before the War	10/95	Cheats
Virocop	10/95	Freezer
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whale's Voyage II	12/95	Lösung
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Whizz	9/95	Cheat
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Worms	1/96	Cheat
Worms	2/96	Tips
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Xit	5/95	Codes
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zeewolf	3/95	Codes/Freezer
Zeppelin	9/95	Tips
Zeppelin	1/96	Tips
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool 2	7/94	Freezer

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Titel	Ausgabe	Genre	Wertung
Action Cat	5/95	Action	64%
Addiction	2/95	Compilation	miserabel
Akira	4/95	Action	38%
Akira CD	5/95	Action	34%
Aladdin	**12/94**	**Geschicklichkeit**	**86%**
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%
Alien Breed 3D AGA-CD	**12/95**	**Action**	**87%**
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%
Bangboo	11/95	Strategie	60%
Banshee A1200	9/94	Action	83%
Banshee CD	10/94	Action	83%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Bazza'n'Runt AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel
Big Four	10/94	Compilation	mittel
Bing!	2/95	Simulation	86%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bubble & Squeak CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**87%**
Bubble & Squeak	1/95	Geschickl.	85%/87%
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%
Bundesliga Manager Hat.	**9/94**	**Sport**	**91%**
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%
C32 Games Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschickhkeit	77%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Citadel	11/95	Action	77%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilaton	super
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Coala	1/96	Simulation	69%
Coala AGA	1/96	Simulation	70%
Colonization	9/95	Simulation	91%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut
Corkers	10/94	Compilation	schwach
Cricket Masters	7/95	Sport	10%
Cross Check	1/95	Sport	50%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death Mask	4/95	Action	65%
Death Mask CD	7/95	Action	67%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
Der Clou! CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%
Der Reeder	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Reeder AGA	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%
Der Seelenturm CD	9/95	Abenteuer	85%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%
Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doppelpass	2/95	Compilation	super
Dracula	7/94	Action	56%
Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%
Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%
Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%
Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%
Dungeon Master II AGA	**10/95**	**Abenteuer**	**85%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Embryo	11/94	Action	38%
Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%
Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%
Exile AGA-CD	12/95	Action	80%
Exile AGA	1/96	Action	80%
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%
Fears AGA	9/95	Action	88%
Fears AGA-CD	11/95	Action	85%
Fields of Glory	12/94	Strategie	56%
Fields of Glory	2/95	Strategie	44%
Fifa International Soccer	**12/94**	**Sport**	**85%**
Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%
Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%
Football Masters	7/95	Sport	39%
Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%
For President	5/94	Simulation	19%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Fußball Total!	11/94	Sport	83%
Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Gloom	10/95	Action	?
Gloom AGA-CD	11/95	Action	?
Grand Ouvert 2	10/95	Strategie	66%
Guardian AGA	2/95	Action	68%
Guardian CD	11/94	Action	77%
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%
High Seas Trader	7/95	Simulation	68%
Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel
Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut
Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut
Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Imagems	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%
Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%
J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%
Jungle Strike	1/95	Simulation	85%
Jungle Strike CD	**3/95**	**Simulation**	**87%**
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3	10/94	Sport	70%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%
Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%
Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach
Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%
Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%
Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%
Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%
King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%
Klondike & Demon	12/95	Strategie	52%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Leading Lap	11/95	Sport	73%
Litil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%
Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%
Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%
Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad News	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Mad TV	1/92	Simulation	85%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%
Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%
Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut
Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%
Myth CD	9/94	Abenteuer	48%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%
Oldtimer	3/95	Simulation	78%
Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%
Overlord	2/95	Simulation	58%
Paws of Fury	9/95	Action	62%
Penthouse Hot Numbers			
PGA European Tour	2/95	Sport	83%
PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%
PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%
Pinball Illusions	**12/94**	**Simulation**	**87%**
Pinball Illusions CD	**7/95**	**Simulation**	**89%**
Pinball Mania	**11/95**	**Simulation**	**86%**
Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Power Drive	3/95	Sport	58%
Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut
Premier Manager 3	1/95	Sport	66%
Primal Rage	12/95	Action	61%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%
Rally Championships	9/95	Sport	44%
Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%
ranTrainer	9/95	Simulation	33%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion AGA	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%
Rise of the Robots	**12/94**	**Action**	**91%**
Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%
Roadkill CD	3/95	Sport	82%
Roadkill AGA	7/95	Sport	80%
Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%
Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%
Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%
Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%
Ruff'n'Tumble	**11/94**	**Action**	**91%**
Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Sensible Golf	9/95	Sport	55%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sensible World of Soccer	**11/94**	**Sport**	**87%**
Shadow Fighter	2/95	Action	79%
Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%
Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%
ShaqFu	2/95	Action	58%
ShaqFu AGA	3/95	Action	60%
Sierra Soccer World Chall. - Ed	7/94	Sport	70%
Sim City 2000	**12/94**	**Simulation**	**85%**
Sim Classics	**10/94**	**Compilation**	**super**
Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%
Skat Royal	12/94	Strategie	51%
Skeleton Krew	3/95	Action	75%
Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Skyworker	3/95	Simulation	48%
Soccermania	10/94	Compilation	gut
Soccer Kid CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%
Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%
Stable Masters	7/95	Sport	46%
Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Steel Business	11/94	Simulation	31%
Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Skidmarks	**5/95**	**Sport**	**85%**
Super Skidmarks CD	**10/95**	**Sport**	**86%**
Super Stardust	12/94	Action	79%
Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Super Street Fighter II Turbo (AGA-CD)	1/96	Action	82%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Syndicate CD	10/95	Stratgie	79%
Tactical Manaer 2	12/95	Sport	62%
Team 17 Collection Vol. 1	**10/94**	**Compilation**	**super**
The Box	2/95	Compilation	gut
The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Theme Park	11/94	Simulation	77%
Theme Park	2/95	Simulation	69%
Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Trap'Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Turning Points	10/94	Compilation	mies
UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Universe	10/94	Abenteuer	80%
Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Valhalla Bevore the War	4/95	Abenteuer	44%
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Virocop	9/95	Action	72%
Virocop AGA	9/95	Action	74%
Virtual Karting AGA	1/96	Sport	37%
Vital Light	10/94	Strategie	41%
Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Worms	**12/95**	**Stratgie**	**88%**
Worms AGA-CD	**1/96**	**Strategie**	**89%**
Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Zonked	11/94	Strategie	72%

CD NEWS

BESSER SPÄT ALS NIE

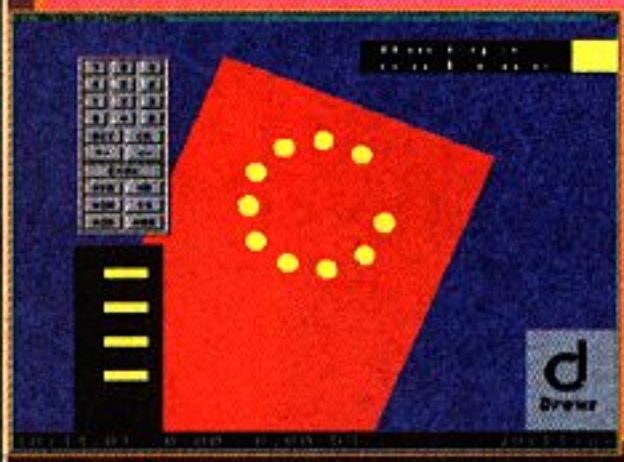
Eigentlich wollte Amiga Technologies seinen CD-Läufer für den A1200 dieser Tage in den Handel und uns ein Testexemplar rüberschieben, aber Ihr wißt ja: Erstens kommt es immer anders und zweitens, als man denkt.

So wäre die größtenteils vom bekannten Overdrive-Laufwerk abstammende Quadrospeed-Hardware zwar soweit serienreif und damit verkaufsbereit gewesen, doch gab es noch Probleme mit dem Filesystem. Im Sinne eines wirklich ausgereiften Produkts wurde der Start des **Q-Drive** also auf Mitte März verschoben; bis dahin soll die Kommunikation zwischen Rechner und Laufwerk dann reibungslos klappen. Kurzum, unser Test muß ebenfalls bis zur nächsten Ausgabe warten – aber was tut man nicht alles für zukünftig einwandfrei arbeitende Amiga-Highlights der schillernden Art?

SURFEN AUF DER KLEINEN PREISWELLE

Die „Freundin" klinkt sich in das Netz von T-Online ein: Wer mitsurfen und dabei auch noch Geld sparen will, braucht nur das Equipment von PPE und den Gratis-Gutschein im nächsten Joker!

Der T-Online Provider PPE offeriert derzeit nämlich diverse **Amiga-Sets** mit und ohne Rechner, Modem sowie Zugangssoftware zu verschiedensten Preisen – und übernimmt in jedem Fall die Anschlußgebühr von 50,– DM. Wer

also bereits über einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM und Modem verfügt, fährt mit der kostenlosen Schnupperversion des brandneuen Softwaredecoders Marke Drews tatsächlich umsonst auf dem Datenhighway mit! Die ausführliche Vorstellung komplett mit **Gratis-Coupon für Software und T-Online-Anmeldung** gibt's im nächsten Heft, Infos vorab dagegen jetzt schon bei: **PPE, Tel.: 02227/32 21**

DIE LIZENZ ZUM SCHILLERN

Nicht nur bei Philips hält man immer noch Sean Connery für den einzig wahren James Bond – aber nur von Philips gibt es derzeit eine actionreiche Compilation mit sechs CD-Movies aus dem Geheimdienst Ihrer Majestät!

Das schillernde Sixpack trägt den Titel **Die James Bond Collection** und enthält die ersten Filme mit Connery als Superspion auf je zwei Video-CDs: „007 jagt Dr. No", „Liebesgrüße aus Moskau", „Goldfinger", „Feuerball", „Man lebt nur zweimal" und „Diamantenfieber". Wer sich die Agentenabenteuer in digitaler Qualität am heimatlichen Monitor reinziehen will, benötigt ein CD^{32} mit Video Cartridge oder einen A4000 mit MPEG-Karte. Und Lesen sollte man auch können, da das Paket als Bonus noch **Das große James Bond Buch** enthält, wo auf rund 200 reich bebilderten Seiten die gesamte Thematik gründlichst durchleuchtet wird. Macht summa summarum 249,– DM; zu entrichten im Fachhandel.

DIE RÜCKKEHR DER PRÜGEL-DINOS

Treue Leser kennen die Tragödie um die saurierlastige Arcadekloppperei **Primal Rage**: Wie in der vorletzten Ausgabe berichtet, zog Time Warner Interactive die bereits fixfertige und von uns mit 61 Prozent bewertete Amiga-Konvertierung wieder zurück, weil man nicht an 2 MB RAM in genügend Rechnern glaubte. Nach unserer Hardware-Umfrage ist man bei Acclaim nun anderer Ansicht und will hier das Spiel auf Floppy und eventuell sogar CD veröffentlichen. Wir meinen: Recht so, Leute, aber vergeßt das Feintuning am Gameplay nicht!

Doping für die Amiga Konsole

Hardware-Aufsätze, um ein nacktes CD³² als A1200 zu (ver-) kleiden, gibt es bereits, jetzt gibt es noch eines mehr: Was kann das Tuningkit von HK Computer, was seine Konkurrenten wie z.B. das „SX³²" nicht können?

DAS VECTOR CD³² SHUTTLE

GRUNDSÄTZLICH

...ist so eine Amiga-Konsole technisch ja ohnehin identisch mit dem 1200er, nur fehlen dem CD³² eine Floppy, 'ne Tastatur und einige Schnittstellen zur Außenwelt – werden diese Komponenten nachgerüstet, erhält man einen fixfertigen AGA-Rechner. Genau dafür ist das Shuttle mit seinen vielfältigen Anschlußmöglichkeiten zuständig, welches seine Platine (im Unterschied zum „SX³²", das den dafür vorgesehenen Konsolenschacht nutzt) in einem eigenen Gehäuse mitbringt, das unter die Konsole gestellt wird. Die Verbindung zwischen den Einheiten stellt dann ein etwas wackliger Kabelstecker her, wodurch leider beide Gehäuse nicht mehr dicht abgeschlossen und somit vor Staub geschützt sind. Als Vorteil dieser Anbaumethode bleibt im CD³² aber immerhin der Platz für ein MPEG-Modul frei.

DIE INSTALLATION

...ist mit dem Andocken an das CD³² bereits erledigt, ab sofort verhält sich die Komplettkonfiguration exakt wie ein A1200: Von dem in der Shuttle-Basis integrierten Floppylaufwerk oder einer nachrüstbaren 3,5"-Festplatte wird gleich nach dem Einschalten munter gebootet, alle getesteten Spiele und Tools laufen ohne Probleme, die Anschlüsse für Monitor, Drucker, Modem und zweites Floppylaufwerk funktionieren ohne Fehl und Tadel. Im problemlos zugänglichen Inneren des Andockmoduls finden sich neben dem HD-Stecker auch Sockel für Speichererweiterungsbausteine im Format PS/2-SIMM, darüber hinaus ist eine Akku-Uhr sowie ein PLCC-Sockel für einen Mathe-Coprozessor vom Typ 68882 vorhanden. Von Nutzen ist so ein digitaler Ko-Mathematiker freilich nur für Anwendungen; vorwiegend aus dem Raytracing-Bereich.

DER BETRIEB

...wird zunächst von einigen Stolpersteinen blockiert. So ist etwa ein PC-Keyboard nachzukaufen, da der für Amiga-Klaviaturen vorgesehene Standardstecker am CD³² außer Betrieb gesetzt ist. Sobald außerdem Festplatte und RAM nachgerüstet sind, wird ein stärkeres Netzteil fällig. Wer all diese Kosten auf sich genommen hat, kann dann aber auch Spielstände vom engen Backup-RAM des CD³² auf HD auslagern und darf sich dank des schnellen 32-Bit-Speichers über mehr Tempo bei grafisch aufwendigen Titeln wie „Subwar 2050" oder „Pirates! Gold" freuen. Im Fall des Falles läßt sich das Zusatz-RAM per Schalter abstellen; anders als beim „SX³²" ist die Kompatibilität zu CD-Oldies wie „Wing Commander" und „Soccer Kid" also voll gegeben.

Anschlußfreudig, aber unsauber verarbeitet: die Shuttle-Rückseite

Als Bonus: mehr Tempo bei Spielen wie „Subwar 2050"

ALLES IN ALLEM

...ist das Vector CD³² Shuttle somit die kombatibelste Erweiterung ihrer Art und bietet in der Komplettkonfiguration eine durchaus überlegenswerte Alternative zum A1200 mit CD-Laufwerk. Wer mit der verbesserungswürdigen Verarbeitung und dem etwas hohen Preisen leben kann, auf MPEG-Kompatibilität Wert legt und eventuell die für demnächst geplante Turbokarte nachrüsten will, darf also getrost zugreifen! (rl)

VECTOR CD³² SHUTTLE

Mäßig verarbeitetes Tuningkit, das ein CD³² zum CD-tauglichen A1200 hochrüstet.
Anschlüsse: RGB/Video, PC-Tastatur, parallel, seriell, Zweitfloppy, RAM-SIMMs und HD
Preise: Basismodul 499,– DM, PC-Tastatur 49,– DM, Maus 49,– DM, Zusatznetzteil 99,– DM, 3,5"-Festplatte ab ca. 349,– DM (500 MB), Speicher ab 99,– DM (1 MB)
Bezug: HK Computer, Tel.: 0221/36 90 62

DER PRODUZENT

PREVIEW

Was Steven Spielberg kann, schaffen wir doch mit links: Mit den richtigen Managementmethoden ist so ein Hollywoodschinken gleich produziert – wie sich voraussichtlich bereits im April am CD[32] nachprüfen läßt!

Die von Games 4 Europe in Kooperation mit Silverstyle entwickelte Wirtschaftssimulation soll uns beweisen, daß es unter der glamourösen Oberfläche der Zelluloidbranche genauso seriös zugeht wie etwa bei „Mad TV" oder „Hollywood Pictures". Das Ziel der Übung besteht dabei darin, eine Milliarde Dollar anzuhäufen – was sich kaum durch einen Griff in die Portokasse, aber sehr wohl durch die Produktion und den Verkauf von Filmen bewerkstelligen läßt. Daran werden sich hier fünf menschliche oder CPU-gesteuerte Movie-Tycoons in monatlichen Runden versuchen dürfen, innerhalb deren in Echtzeit agiert wird. Und entgegen der landläufigen Meinung sollte die erste Million nicht die schwerste sein, denn erst im weiteren Spielverlauf bereitet der zunehmende Konkurrenzdruck den Studiochefs verstärkt Kopfschmerzen.

Zur Praxis: Sobald man sein Büro bezogen hat, peilt der Mauscursor sofort das Telefon an, auf daß über diverse Anklicksätze zarte Bande mit den über 120 vorrätigen Regisseuren und Schauspielern geknüpft werden. Sorgfältig gepflegte Branchenkontakte verschaffen auch Herrn Mayer unter den Metro-Goldwyns heiße Insider-Infos über die oft recht mimosenhaften Mimen, um deren Eignung für das geplante Projekt besser einschätzen zu können. Anfangs hat man aber weder viel Kohle noch großartige Beziehungen, so daß man eh nehmen muß, was man kriegt – ob es sich nun um Drehbuchschreiber, Musiker oder das Studiopersonal handelt.

Irgendwann ist aber auch der letzte Schmierenkomödiant verpflichtet, die Crew steht, und es darf produziert werden. Das geschieht auf einen schlichten Mausbefehl hin vollautomatisch binnen weniger Spielrunden. Darauf folgt eine kurze Testvorführung vor ausgewählten Kritikern zwecks Einschätzung der Marktchancen, dann wird das Meisterwerk dem Verleih, großen TV-Anstalten oder auch Videotheken angeboten. Interessiert sich davon niemand für den Kassenschreck, bleibt noch der Gang zum Raubkopierer, der den Streifen dann zum Dumpingpreis aufkauft und verramscht. Auch die Hausbank hilft bei Geldproblemen in gewissen Grenzen weiter, die nächste Stufe auf dem Weg nach unten wird von einem Kredithai besetzt, hinter dem bereits der Konkursrichter lauert…

Was bei diesem Schnelldurchgang etwas zu kurz kam, ist der Humor: Über 200 lustige Zwischenereignisse sollen das Zwerchfell durchschütteln, und verballhornte Hollywoodgrößen sind ja eigentlich auch ganz witzig. Die Musikbegleitung wird man aus fünf verschiedenen Stilrichtungen von Easy Listening bis Techno frei wählen können, und alles weitere erfährt das verehrte Publikum dann anläßlich der Test-Aufführung in diesem Theater. (md)

Was dem Floppy-User recht ist, kann dem Silberling nur billig sein – nach diesem Motto lassen die Mannen von Neo ihr abenteuerliches Hüpfical nun unverändert von Diskette auf die Amiga-CD springen.

Es ist schon zum Heulen: So eine Schillerscheibe bietet bekanntlich mehr als ausreichend Raum für zusätzliche Levels, opulente Zwischengrafiken, Movie-Intros oder zumindest CD-Musik – und dennoch speist man die Amigos seit einiger Zeit allüberall fast ausschließlich mit Ident-Versilberungen ab. Andererseits herrscht am hiesigen Silbermeer schon seit einigen Wochen eine generelle Software-Flaute, so daß man für die zumindest solide Umsetzung eines mehr als soliden Action-Adventures am Ende doch wieder dankbar ist…
Schon überhaupt, wo sich dieses Genre hier ja ohnehin eher selten blicken läßt. Und die wenigen Titel, die es gibt, sind zudem meist speziell auf das CD32 zugeschnitten, quittieren also am CD-bestückten Compi den Dienst. Hier ist es genau andersrum: Cedric tritt auf jeder mit einem CD-Läufer ausgerüsteten „Freundin" (also z.B. auch am A500 mit A590!) zur Arbeit an, nicht jedoch auf der Amiga-Konsole. Es sei denn, sie wäre z.B. mit dem in dieser Ausgabe vorgestellten „Vector CD32 Shuttle" zum Rechner hochgerüstet worden.

DIE VORGESCHICHTE

…liegt der Packung (auch) in gedruckter Form bei und langweilt den Spieler daher völlig hardwareunabhängig mit der Mär vom gestohlenen Zepter. Das magische Statussymbol wurde dem guten König Laudon nämlich vom bösen Dieb Le Mac gemopst, der jetzt ganz frech mit lebenslangem Amiga-Entzug, Erhöhung der Mehrwertsteuer und außerdem dem Untergang des Abendlandes droht. Also muß ein Held her, der den Stab zurückholt und damit dem Finsterling in die Suppe spuckt: Cedric. Diesen Naturburschen lenkt der Spieler fortan durch elf Welten, wo die verschiedensten Unter-Aufgaben der Erledigung harren. Die Reise beginnt in einem lichten Forst und endet hier mit der Reparatur eines leckgeschlagenen Bootes – dazwischen warten fleischfressende Pflanzen, angriffslustige Insekten, reißende Wasserfälle und weite Schluchten darauf, überwunden zu werden. Also sammelt man Planken und setzt Feuerstellen in Gang, restauriert verrostete Seilmechanismen, schmilzt Teer und nutzt es als Dichtmittel. An den folgenden Schauplätzen (Stadt, Arktis, Wald, Höhle etc.) sind vergleichbare Probleme zu lösen, wobei sich die Designer durchaus Mühe gegeben haben. Etwa, indem einmal mehrere Spiegel an geeigneten Plätzen zu installieren sind, damit so ein Lichtstrahl durch ein umfangreiches Labyrinth vom Start ins Ziel gelenkt werden kann!

Flieger, grüß mir die Sonne!

DIE ABWECHSLUNG

…ist für Cedric also kein Thema, zumal er im Spielverlauf noch bei Autoscrolling auf einem Adler reiten, durch lavagefluteten Kellergänge pirschen oder eine wilde Achterbahnfahrt in einer Kohlenlore absolvieren darf. Darüber hinaus stehen allerlei Besprechungen mit den Einheimischen sowie natürlich tausenderlei Kämpfe auf dem Heldenprogramm. Seiner großen und kleinen Angreifer entledigt sich Cedric dabei zumeist durch Sprünge auf den Kopf oder gezielte Fausthiebe, nur selten findet er Wurf- bzw. Stichwerkzeuge. Keine schwere Artillerie also, um mit all den überraschenden und teils sogar unfairen Attacken der mannigfaltigen Feinde fertig zu werden. Zusätzlich nagen (wegen des etwas kleinen Screenausschnitts oft ins Blaue gezielte) Sprünge aus zu großer Höhe am Energiepolster. Man freut sich daher über jede noch so kleine Geheimkammer voller Zusatzleben, Energietränke und andere Nützlichkeiten, die man so vielleicht entdeckt.
Überhaupt tröstet das clevere Spieldesign mit Levelcodes, jeder Menge Rücksetzpunkten für den Trauerfall, aber fehlenden Sackgassen über vieles hinweg. Bricht etwa mal eine Hängebrücke auseinander, so ist sie bei einer eventuellen Rückkehr wieder repariert und garantiert das Weiterkommen. Begrüßenswert ist außerdem, daß ein Symbol den Kontakt mit wichtigen Stellen oder Gegenständen anzeigt; das sterbenslangweilige Absuchen jedes Quadratmillimeter Bodens kann so weitgehend entfallen.

Ein hitziges Hüpfical

DIE PRÄSENTATION

...ist wie eingangs schon gesagt einer CD eigentlich nicht würdig. So besteht z.B. das Intro nur aus Text und ein paar faden Bildchen, und dem Spiel selbst ist die überlange Entwicklungsdauer von mehr als zwei Jahren grafisch deutlich anzusehen. Die Hintergründe wirken nämlich größtenteils flach, lediglich ihre Animationen und die Detailfülle lassen erahnen, was man von einem modernen Actiontitel erwarten darf. Davor agieren oft kärglich animierte Sprites, deren kindliche Gestaltung zudem nicht immer gut zu einem Fantasy-Szenario passen will. Andererseits klappt das Parallaxscrolling so soft, wie es soll, und tröstet über die trotz einiger Effekte wie Wasserfälle, Schneetreiben etc. durchaus verbesserungswürdige Gesamtoptik hinweg.
Nach wie vor nett anzuhören sind die zahllosen Sound-FX und stimmungsvollen Musikstücke. Und für die Steuerung gilt dasselbe wie anno Floppy: An Pad oder Stick mit mindestens zwei Buttons gibt's keine Probleme, andernfalls muß das am unteren Bildrand installierte Aktions-Menü halt per Space-Taste aktiviert werden.

Rede und Antwort

Nur knapp dem feuchten Grab entronnen

DAS FAZIT

...steht damit so fest wie ein Fels in der Brandung: Auf CD bleibt Cedric, was es vor zwei Monaten auf Disk schon war, nämlich ein schweres, umfangreiches, unterhaltsames und abwechslungsreiches Action-Abenteuer. Und auch wenn man sich in Sachen Präsentation gerade von einem Silberling heute mehr erwarten würde, ist diese Scheibe somit ihr Geld wert! (rl)

Cedric blickt der Gefahr ins Auge, aber nur auf Amiga CD

Hüpfen bei Vollmond, aber nicht am CD32

The Speris Legacy

Fast ein halbes Jahr ließen Ocean und Team 17 das CD³² auf dieses märchenhafte Action-Rollenspiel warten – dabei paßt dessen japanophiles Fantasy-Design doch zu einer Konsole wie Stäbchen zu Sushi!

Auch wenn seine Untertanen nun von der AGA-Floppy auf die Silberscheibe umgezogen sind, ändert das natürlich nichts an den Problemen, die der König des kleinen Reiches Speris mit der Nachfolgeregelung hat: Eigentlich wäre ja Sohnemann Gallus als Erstgeborener an der Reihe gewesen, doch der veränderte sich nach dem Tod seiner Gattin so zum Schlechteren, daß der besorgte Papa lieber seinen Bruder Kale bevorzugt hätte. Geht aber nicht mehr, weil der inzwischen völlig skrupellose Gallus ihn kurzerhand um die Ecke bringen ließ, um doch noch auf den Thron zu kommen. Dem geschockten Vater reicht's jetzt endgültig mit seinem amoklaufenden Stammhalter, und er beauftragt den edlen Cho damit, wieder für Recht und Ordnung im Land zu sorgen – und verspricht zur Belohnung ihm die Krone!

Als Nutznießer dieses Familienzwists greift der Spieler zu Joypad oder -stick und schlüpft in die Rolle des neuen Hoffnungsträgers. Sein erster Weg auf der scrollenden Übersichtskarte führt ihn in das königliche Schloß in Sharma City, wo ihm seine Majestät eine Privataudienz gewährt. Danach ist ein bißchen Sucharbeit im Eigenheim des Regenten angesagt, schließlich zieht ein Held nicht gerne ohne Schwert ins Abenteuer. Ansonsten verläßt sich unser Mietprinz auf seinen scharfen Verstand und die Auskunftswilligkeit der überwiegend freundlichen Bevölkerung. An angriffslustigen Ausnahmen herrscht freilich kein Mangel, speziell in den örtlichen Labyrinthen wimmelt es nur so von Feinden und Teleportern. Auch danach tauchen an den wichtigen Wegpunkten immer grimmige Gegner auf, die alle nach einer anderen Kampftaktik verlangen. Ausgetragen werden die Echtzeit-Keilereien durch eifriges Betrommeln des Feuerknopfes, und bei einem Sieg regnet es Juwelen und Erfahrungspunkte, die im Lauf der Zeit den Energiebalken verlängern. Falls dieser trotzdem mal ganz zusammenschrumpft, wird man aber nur bis zum letzten Rücksetzpunkt zurückgescheucht und darf sogar die bisher eingesammelten Gegenstände behalten.

Für die selbstverständlich vorhandene Save-Funktion ist der Spieler dennoch dankbar, nicht zuletzt deshalb, weil die Jagd nach dem Brudermörder Gallus über die Erledigung zahlreicher Subquests führt und damit ganz schön ausufert. So soll man etwa einem schwerverwundeten

Die Idylle trügt

Dieser Pfarrer braucht Hilfe

Die große Landkarte

Ein Model in Not!

Dieser Erfinder weiß Bescheid

Krieger Erste Hilfe leisten, eine im Lande wütende Krankheit bekämpfen, einem Priester in der Not beistehen, ein kleines Mädchen vor Monstern beschützen und ein etwas größeres mit seinem Charme beglücken. Da ist guter Rat oft teuer – und will mit Eisereme bezahlt sein! Nur für diese Leckerei rückt der im Programm versteckte Kater nämlich mit guten Tips in brenzligen Situationen heraus. Wer kein Speiseeis findet, wird aber jedenfalls über diverse Waffen und sonstige Sammelobjekte stolpern. Schon ziemlich am Anfang stößt man etwa auf ein ganzes Arsenal von Bomben, mit dem sich hinderliche Mauern und Felsbrocken wunderbar aus dem Weg räumen lassen. Auch ein praktisches Wurfmesser für energiesparende Distanzkämpfe und Zaubertränke, die ihrem Benutzer Bärenkräfte verleihen, sind im Angebot.

Aber all diese Kleinaufgaben, Fundsachen und hübschen Erlebnisse am Rande stellen bloß einen winzigen Ausschnitt aus einem umfangreichen Epos dar: Es ist eine ausgedehnte Märchenwelt voller Abenteuer und Überraschungen, die hier darauf wartet, erkundet zu werden. Um so erfreulicher, daß die relativ geradlinig aufgebaute Story trotzdem auch Neulingen im Genre faire Erfolgschancen läßt. Lediglich der Einstieg ist unverhältnismäßig schwer ausgefallen, daher verraten wir die Lösung für eins der schwierigsten Startprobleme hier ausnahmsweise in einem Extrakasten. Von der Technik her hat sich durch die Umsetzung allerdings wenig bis gar nichts geändert: CD-Amigos müssen auf jeden Fall über Fast-RAM verfügen und sollten wegen der gut gemachten Buttonbelegung nach Möglichkeit auch ein CD^{32}-Pad zum Steuern benutzen. Ein Stick oder Pad mit zwei Feuerknöpfen ist dagegen weniger zu empfehlen, aber immer noch besser als der Griff zur Tastatur. Die leuchtend bunte Grafik gefällt vor allem durch die knuddeligen Figuren der Marke „Kopffüßler", dazu gibt's 50-MHz-Scrolling und Überblendeffekte. Die abwechslungsreiche Musik klingt gut, paßt aber nicht so recht zu der Fantasy-Atmosphäre, und die Soundeffekte sind generell eher mäßig. Daß wir die Bewertung diesmal etwas strenger vornehmen, haben sich die Pro-

DIE ANKUNFT IN SHARMA CITY

Der Schlüssel

Generell sollte man mit jedem Gesprächswilligen unverzüglich einen kleinen Plausch halten, im speziellen sollte man zu Beginn dem Haus im Südwesten einen Besuch abstatten – und dort den Schlüssel aus der Truhe mitgehen lassen.

Die Urne weist den Weg

Danach geht's zum östlichen Ende des Palastes, wo man einen Geheimraum entdeckt. Darin schiebt man die Urne nach links und betritt das blaue Feld, worauf Cho in einer Kammer landet, die eine Truhe mit dem besagten Schwert beherbergt.

Steter Hieb höhlt den Busch!

Jetzt läuft man so lange nach Süden, bis Büsche den Weg versperren. Ein paar Schwerthiebe an der richtigen Stelle öffnen den Zugang zu einem Labyrinth – und das eigentliche Abenteuer kann beginnen...

Hier kann jeder Schritt der letzte sein!

Ein finsterer Dungeon

grammierer selbst zuzuschreiben: Es ist schließlich nicht einzusehen, warum die CD-Fassung immer noch einen furchtbar lästigen Kopierschutz (die Codetabelle ist schwarz auf schwarz!) und kleinere Bugs enthält – manchmal bleibt das Sprite beispielsweise in Hecken etc. hängen. Auch die auf der Packung versprochene deutsche Sprachausgabe ist reines Wunschdenken, sie existiert nur auf dem Etikett, das der Vertrieb versehentlich draufgeklebt hat. An der Notwendigkeit, alle erhaltenen Hinweise sofort aufzuschreiben, hat sich ebenfalls nichts geändert, weil jedes der noch dazu englischen Gespräche nur einmal geführt werden kann, bevor der Text wieder in den ewigen Datengründen verschwindet. Und statt die Vorgeschichte in einem Affentempo über den Screen scrollen zu lassen, hätte man der Schillerversion lieber ein Intro oder zusätzliche CD-Musik spendieren sollen!

Aber so ärgerlich diese Versäumnisse auch sein mögen, das erstklassige Spielkonzept vermag darüber hinwegzutrösten – zumal auch am CD 32 kein ernsthafter Konkurrent für das langfristig motivierende Actionmärchen von Team 17 in Sicht ist. Also, worauf wartet Ihr noch?! (mic)

DIE NIPPON-CONNECTION

In Japan erfreuen sich Actionrollis im Knuddel-Look schon seit Jahren größter Beliebtheit; eine Entwicklung, die übrigens ein alter Bekannter aus westlichen Gefilden ins Rollen brachte: Richard Garriotts Seriendebüt „Ultima" begeisterte in den frühen 80er Jahren auch die Spieldesigner von Nintendo, welche gerade nach interessanten Titeln für die NES-Konsole suchten. Aber sie kupferten das Konzept nicht einfach ab, sondern drückten ihm ihren eigenen Stempel auf. Insbesondere ersetzten sie die rundenweise organisierten Kämpfe durch Echtzeitgemetzel und peppten die triste Draufsicht-Grafik im charakteristischen Stil der Manga-Comics auf. Das optische Erkennungszeichen bilden dabei die possierlichen Figuren mit den riesigen Köpfen und winzigen Körpern, die daher auch gern „Kopffüßler" genannt werden.

Das Ganze wurde dann „The Legend of Zelda" getauft und erwies sich als so überwältigender Erfolg in Japan und den USA, daß daraus eine ganze „Zelda"-Serie für alle Nintendo-Konsolen entstand. Ja, im Grunde kann man es sogar als den Ausgangspunkt eines völlig neuen Genres ansehen, das im Lauf der Jahre noch um manches Highlight bereichert wurde: Titel wie „Secret of Mana", „Soulblazer" oder das gerade veröffentlichte „Secret of Evermore" konnten alle eine riesige Fangemeinde um sich versammeln. Bleibt nur zu hoffen, daß man das von Speris Legacy ebenfalls bald behaupten kann!

Auf dem Ehrenplatz in der Ahnengalerie: The Legend of Zelda (NES)

SPERIS LEGACY
(OCEAN/TEAM17)
ACTION-ROLLENSPIEL

79% „EPISCH"

GRAFIK	69%
ANIMATION	74%
MUSIK	74%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	82%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK/TASTATUR
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

Deutschlands GRÖSSTER Amiga-Club

Wenn ein Joker-Redakteur zwecks Interview nach Übersee geschickt wird, dann kann es sich eigentlich nur um das gleinamige Dorf am Chiemsee handeln. Hier residiert mit APC & TCP der größte Amiga-Club Deutschlands – und was macht der eigentlich in diesen schweren Zeiten?!

Andreas Magerl in seinem „Großraumbüro"

Die erhoffte Reise in die neue Welt entpuppte sich also als nur 100 Kilometer weite Fahrt ins schöne Chiemgau Bayerns, wo ein kleines Kaff mit dem großspurigen Namen Übersee zu finden ist. Die Jungs von APC & TCP waren indessen erst nach mühseliger Befragung so ziemlich aller Einheimischen zu finden, doch wahre Größe drückt sich bekanntlich nicht unbedingt in ausufernden Räumlichkeiten aus. Tatsächlich unterhält Deutschlands größte Vereinigung für Amigos hier auf dem Lande ein eher kleines und zudem gut verstecktes Clubhaus, in dessen gemütlichem Chefbüro uns der Vorsitzende Andreas Magerl persönlich die brennenden Fragen der Zeit beantwortete.

?: *Andreas, besonders brennend würde uns ja interessieren, was euer geheimnisvolles Namenskürzel zu bedeuten hat! Der Höflichkeit halber solltest du dich zuvor aber bei unseren Lesern vorstellen.*

AM: Aber mit Vergnügen. Ich bin 24 Jahre alt, und Compis sind schon eine ganze Weile meine treuen Begleiter. Angefangen hat das alles, wie sollte es anders sein, mit einem 64er. Den Brotkasten habe ich mir damals mit einem Job beim Bau im Schweiße meines Angesichts verdient, obwohl sich meine Eltern als Sponsoren angeboten hatten. Später kam dann der Umstieg auf den Amiga, und APC & TCP wurde aus der Taufe gehoben. Zur Gründungszeit standen die Buchstaben noch für „Amiga Power Club & The Commodore Pirates", doch vor etwa zwei einhalb Jahren haben wir uns komplett neu organisiert – seither ist mit dem Kürzel „Amiga Personal Computer & Teamwork Computerclub Programming" gemeint.

?: *Nun, wer APC & TCP sagt, meint so oder so den größten Amiga-Club hierzulande – wie viele Mitglieder habt ihr derzeit, was wird ihnen geboten, und was kostet der Spaß?*

AM: Im Moment zählen wir exakt 326 Mitglieder, die übrigens nicht allein aus deutschen Landen kommen, sondern auch aus der Schweiz, Österreich oder Luxemburg. Leider lassen sich deshalb Club-Treffen nur schwer organisieren, aber die Messe in Köln ist ja stets ein beliebter Anlaufpunkt. Mitgliedsbeiträge im eigentlichen Sinne gibt es nicht, wir verlangen lediglich, daß unser Clubmagazin einmalig für 50 Märker abonniert wird. Verlängern muß man das Abo nicht, aber schließlich wollen die teils recht hohen Kosten ja irgendwie gedeckt sein. Dieses Disk-Mag namens „NoCover" ist auch unser ganzer Stolz: Es erscheint zu jedem Ersten des Monats und umfaßt zwei randvolle Disketten mit rund 3 MB an gepackten Daten. Das sind also bisweilen satte 900 Seiten, die sich auf rund 150 Artikel verteilen!

?: *Hey, das ist ja mehr, als die Joker-Lohnsklaven in ihren 25-Stunden-Tagen abliefern müssen! Wer schreibt denn das alles?*

AM: Ein Teil davon entfließt meiner digitalen Feder, aber es können sich auch alle Clubmitglieder redaktionell beteiligen. Ein Angebot, von dem gottlob reichlich Gebrauch gemacht wird. Inhaltlich deckt die „NoCover" deshalb ein breites Spektrum ab, denn jeder liefert Beiträge zu seinem Spezialgebiet. Und wer irgendwelche Fragen zu welchem Thema auch immer hat, findet darin reichlich Telefonnummern, unter denen ihn prompte Hilfe erwartet. Demnächst feiern wir übrigens Ju-

Fast schon ein Klassiker: „Marbleous"

Gut gebrüllt, Löwe: Werbung für die erfolgreiche „Databench"

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen

Erste Bilder vom noch namenlosen Hotelmanager

biläum, denn in Kürze erscheint die 25ste Ausgabe.

?: *Gratulation! Schätzungsweise kommt der internationale Stoff wohl hauptsächlich per DFÜ rein?*

AM: Richtig, unsere Mailbox „High Voltage" kann unter der Nummer 08642/59 89 19 angewählt werden. Mittlerweile sind wir übrigens im Z-Netz unterwegs, wo sich immerhin mehr als als 900 Boards tummeln – was man auch sucht, hier findet man's! Doch auch in der „High Voltage" schlummern rund 30 Gigabyte an Daten, von denen jeweils etwa zwei für jedermann zum Absaugen bereitstehen. Dieser Service ist also unabhängig von einer Mitgliedschaft und wird für monatlich 5,– DM auch ohne Upload-Ratio zur Verfügung gestellt. Sonst müssen für die heruntergezogenen Daten eben auch wieder ein paar in die Box geschaufelt werden. Und wer an einem eigenen Point interessiert ist, der kriegt ihn von uns für 7,50 DM im Monat eingerichtet.

?: *Welche „Freundin" hat denn die ganze Arbeit mit der Box zu bewältigen?*

AM: Für die „High Voltage" ackert ein nicht ganz normaler A2000. In diesem Rechner schlummern nämlich eine 2630-Turbokarte, 17 MB RAM, ein Octagon-Controller nebst zwei Festplatten mit über 2 Gigabyte Kapazität, eine ISDN-Mastercard und eine Multi-I/O-Karte von Vector. Und falls das gute Stück entgegen meinen bisherigen Erfahrungen doch mal streiken sollte, haben wir natürlich ein Ersatzgerät in petto. Alle Arbeiten, die sonst noch so anfallen, erledige ich mit einem A4000.

?: *Kommen wir nun zum unterhaltsamen Teil, denn Ihr habt ja auch einen eigenen Vertrieb und so schon etliche Softwareperlen unter die Amigos gebracht. Was ist bisher erschienen und was soll noch kommen?*

AM: Mit etwa 800 verkauften Exemplaren ist die Datenbank „Databench" unser bisher erfolgreichstes Produkt, und unsere Spiele wie die Polit-Sim „1990", der Geschicklichkeitstest „Marblelous" oder der eben erst im Joker getestete Rolli „Jaktar – Der Elfenstein" dürften den Lesern ja bekannt sein. Die Story zu „Jaktar 2" ist auch bereits fix und fertig, allerdings wollen wir erst abwarten, wie Teil eins ankommt, ehe da der Startschuß für die Programmierer fällt. Auch in Arbeit ist ein Hotelmanager, von dem ich hier schon erste Screenshots aus der Entwicklungsphase habe. Längerfristig planen wir zudem eine Wirtschaftssimulation im Stil von „Theme Park", aber ob und bis wann sich das verwirklichen läßt, steht noch in den Sternen. Zumal der Support seitens Amiga Technologies doch arg zu wünschen übrig läßt…

?: *Okay, aber was ist mit Lesern, die sich selbst gerne einmal als Spieleschmied versuchen würden – können wir die getrost an euch verweisen?*

AM: Natürlich, und wir übernehmen nicht nur den Vertrieb fertiger Produkte. Darüber hinaus helfen unsere Mitglieder auch gerne beim Einstieg in alle möglichen Programmiersprachen, egal ob Amos, C oder gar Assembler. Und was die Jungs so alles draufhaben, soll unsere demnächst erscheinende PD-CD zeigen, deren Programme zu 90 Prozent exklusiv von diesen Cracks erstellt wurden!

?: *Dann bedanken wir uns mal für das Gespräch und drucken guten Gewissens eure Adresse – für alle, die Mitglied werden, Hardware spenden oder sich über die sonstigen Leistungen eures Vereins informieren wollen.* (st)

APC & TCP
Dorfstraße 17
D-83236 Übersee
Tel.: 0 89/89 99 53
(bitte Rückporto beilegen)

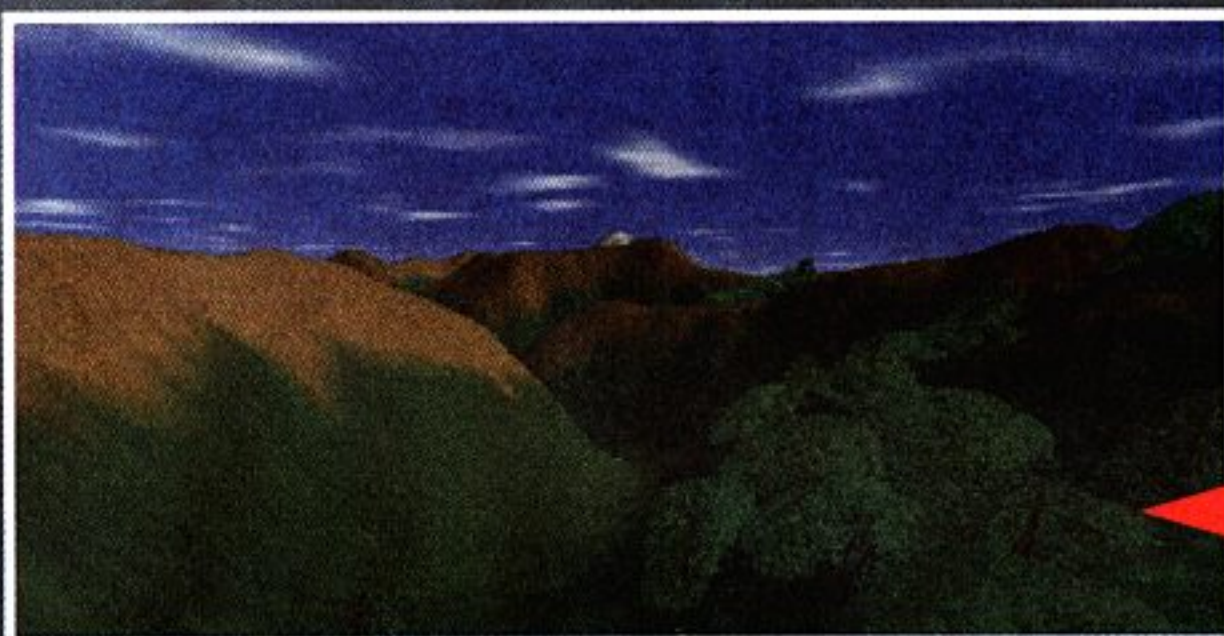
Ein Titel des digitalen Club-Magazins „NoCover"

Ein Rollenspiel aus Übersee: „Jaktar – Der Elfenstein"

Sim Kanzler für Hobby-Politiker: „1990 – Die 95er Datendiskette"

AMIGA
EINEN FUTSCHI EINGELEGT UND LINSE GEPUTZT, MANFRED. BRAUCHEN NOCH 'NE AUFNAHME!
FÜR'S „KNOW HOW"!
JAA! ENDLICH GELÖST!
STÖR' DICH NICH' AN'N FETTFLECKEN – KOMMEN VON DA PIZZA....
Dungeon Plaster
ALLE KARTEN VON "DUNGEON PLASTER VII – THE RETURN OF THE COLD FEETH" IM ÜBERBLICK!
DA HÄTTE ICH AUCH GLEICH EINE MACRO-AUFNAHME VON JOES KINN MACHEN KÖNNEN! BESSER ICH STELLE AUF UNSCHARF.

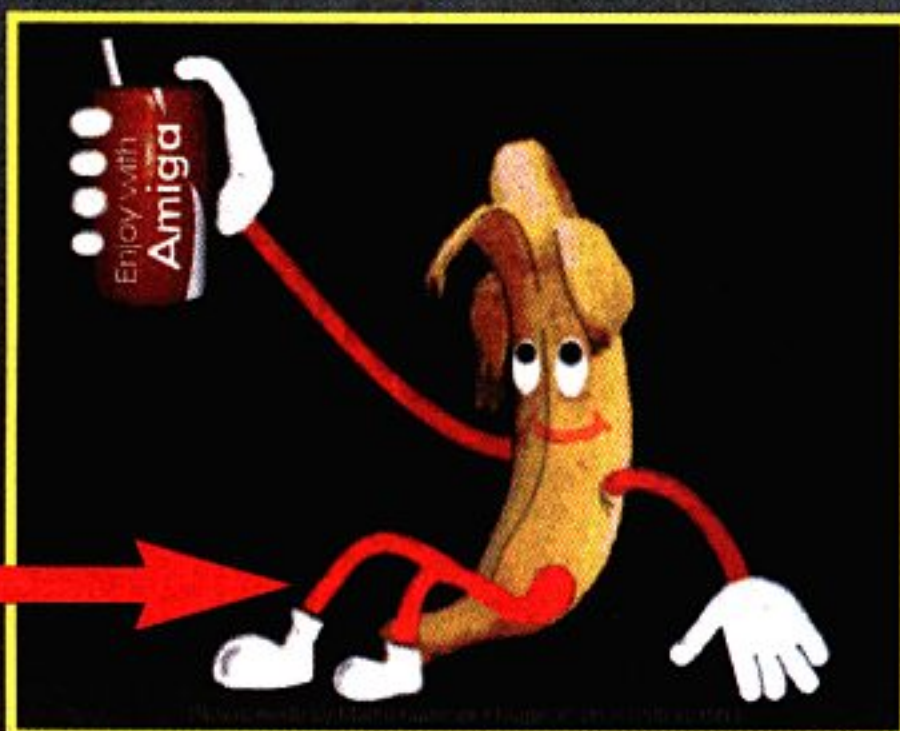
Markus Kuhnen aus Essen läuft mit seinem A1200, „Reflections 3", „DPaint V" und „Art Department Prof." zur Höchstform auf: Seine Raumstation „Deep Space Nine" nebst Enterprise dürfte Trekkies schlicht wegbeamen!

Zurück aus der Zukunft, hat Markus dann diese flotte F-15 über die Wolken gejagt. Und wenn wir den Rest seiner eingeschickten Bilder so betrachten, wird er wohl zu einem echten Dauerbrenner in der Galerie…

„Talfahrt" nennt Robert Wahnsiedler aus Freiberg seine hübsche Landschaft. Sein Rechner kann damit auch kaum gemeint sein, denn ein A4000 nebst „Cyberstorm"-Turbo und mit 4 MB RAM bestückter „Cybervision"-Grafikkarte ist wohl eher der Gipfel!

In luftige Höhen begibt sich auch Flieger-As Christian Damm: Am Himmel über Suhl tobt das Duell zwischen Me-109 und Spitfire, welches von „Maxon Cinema 4D V2 Pro" berechnet und mit „DPaint IV AGA" nachbearbeitet wurde.

Joker Galerie

Mit „Back to the Amiga Joker" kehrt unser alter Bekannter Olaf Bathke aus Tönning reumütig von der DOSe zurück: Das Magic Pack hat ihn so verzaubert, daß er gleich diese Hommage an AT auf seinem nagelneuen Turbo-1200er mit „PPaint" gepixelt hat.

Selbst im slowenischen Fram gibt's begeisterte Joker-Leser! Einer davon ist Marko Rodosek, der uns mit seinem A1200, „Brilliance" und „Image FX" den witzigen „Banana Joker" vermacht hat – unser „Banana Joe" ist restlos begeistert…

Ein Bild seiner besten „Freundin" schickt uns Michael Zimmer direkt aus Saarbrücken. Zusammengezimmert wurde der nichts verhüllende Akt von der Schönheit selbst, und zwar mittels „Maxon Cinema 4D", „Reflections 2.5", „Scan Quix V1.10" sowie „PPaint 6.1".

Da sage noch mal einer, wir seien uneinsichtig: Kaum fordert Ihr ein paar Jahre lang in wenigen tausend Briefen, daß wir die Rahmen um die Meisterwerke aus Leserhand weglassen sollen, schon kommen wir dem Wunsch nach!

BILDER, DIE AUS DEM RAHMEN FALLEN

…gibt es hier daher ab sofort nur noch zu bewundern. Einen kleinen Haken hat die Sache jedoch, und es ist nicht der zum Aufhängen: Als Gegenleistung wird erwartet, daß Eure Zusendungen auch weiterhin qualitativ und quantitativ jeden Rahmen sprengen! Wir revanchieren uns wie gehabt mit einem feinen Stück Soft, diesmal ist es Ikarions heiße Medien-Satire **MAD NEWS**. Wer an der Verlosung der witzigen Blattmacher-Sim teilnehmen will, schickt uns die erforderliche Bewerbung in Form eines Galeriebeitrags mitsamt der Bestätigung, daß das Bild auch wirklich **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist. Neben progressiver Digi-Kunst auf Disk bzw. traditioneller Pinselei auf blütenweißem (also unliniertem) Papier gehören natürlich noch Angaben zum verwendeten Handwerkszeug und Rückporto in die mit einem leserlichen Absender versehenen Unterlagen. Und schon kann die Post abgehen an den:

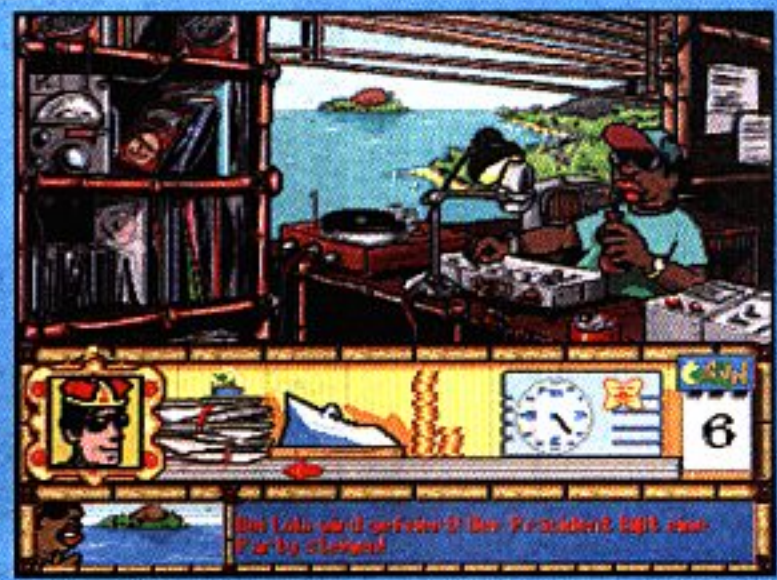
Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

REIF FÜR DIE INSEL?

Mit „Caribbean Disaster" hat Ikarion jetzt einen digitalen Inselurlaub der ganz besonderen Art für Eure „Freundin" vorgelegt – hier gibt's die Tickets, Klamotten und Hängematten dazu zu gewinnen!

Wir haben bereits eine Arbeitsreise zum sonnigen „Mad Island" unternommen und berichten Euch in vorliegender Ausgabe über die politischen Verhältnisse in diesem Teil der Karibik – daß sie alles andere als stabil sind, dürfte die Spieler der satirisch-strategischen Simulation „Caribbean Disaster" kaum überraschen. Dafür wollen die Erbauer des neuen Urlaubsziels für Digi-Aussteiger die Gewinner dieses Wettbewerbs überraschen – natürlich mit Exemplaren des brandneuen Games selbst, aber auch mit passenden T-Shirts und ebensolchen (Hänge-) Matten für Euer Mäuschen!
Doch vor dem Urlaub kommt natürlich stets die Arbeit, hier besteht sie in der korrekten Beantwortung unserer

Preisfrage: WIE HEISST DAS BRETTSPIEL, AUF DEM IKARIONS NEUE SIMULATION „CARIBBEAN DISASTER" BASIERT?

Falls es Euch weiterhilft: Vor Jahren wurde die bretthharte Vorlage mal im Stromausfall vorgestellt – wohl dem, der eine komplette Joker-Sammlung besitzt! Allen anderen mag vielleicht das genaue Lesen des Testberichts in der aktuellen Ausgabe weiterhelfen, der (ausgeschlossenere) Rechtsweg hilft bei diesem Preisausschreiben dagegen niemandem weiter. Auch die Mitarbeiter von Ikarion und dem Joker Verlag dürfen hier nicht mitarbeiten, während sich der Rest der Menschheit jetzt umgehend eine Postkarte schnappt, sie mit der korrekten Antwort und einem leserlichen Absender verziert und bis spätestens zum 15. März 1996 (Einsendeschluß!) auf den Weg bringt, in Richtung:

Der Hauptgewinn:

Die kompletten Reiseunterlagen, bestehend aus dem Spiel „Caribbean Disaster", einem T-Shirt und einem Mousepad von Ikarion

JOKER VERLAG
„REIF FÜR DIE INSEL?"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

2. BIS 9. PREIS

Je einmal das Spiel „Caribbean Disaster" für Euren Amiga

10. BIS 20. PREIS

Je ein kleidsames T-Shirt von Ikarion

20. BIS 25. PREIS

Je ein Mousepad von Ikarion – damit Ihr Euer Mäuschen stilvoll auf die Matte legen könnt

LESER FRAGEN – PROMINENTE ANTWORTEN: CHRIS HÜLSBECK

DIE NEUE JOKER-TELEFONAKTION

Wer schon immer persönlich mit den Promis der Branche plaudern wollte, dem bieten wir am 22. März zwischen 16 und 19 Uhr erstmals die Gelegenheit dazu: Der erste Gesprächspartner unserer in unregelmäßigen Abständen fortgesetzten Telefonaktion ist der namhafte Sound-Magier Chris Hülsbeck!

Egal, ob Ihr Euch hier etwas professionelles Know How zum Erstellen eigener Digi-Tracks holen oder einfach nur einmal den kreativen Geist hinter zahllosen Spiele-Hits sowie etlichen Musik-CDs („Sound Factory", die neueste davon, gibt es übrigens in einer vom Meister handsignierten Sammler-Edition exklusiv im Joker Shop!) kennenlernen wollt – am **Freitag, den 22.3.1996** steht Euch Chris Hülsbeck am Verlagstelefon persönlich Rede und Antwort! Von **16 Uhr bis 19 Uhr** erreicht Ihr den populären Sound-Wizard unter den Nummern der bekannten Joker-Hotline: **089/46 38 23** und **089/460 58 22**.

Jetzt noch schnell eine Bezugsadresse für all jene, die sich auf das Gespräch vorbereiten wollen, indem sie in Chris' gesammelte Scheiben hineinhören. Auch ältere CDs wie z.B. „Rainbows" bekommt man unter folgender Anschrift:

Chris Hülsbeck Medienproduktion
Postfach 1321
63203 Langen
Tel./Fax: 06103/284 35

Abschließend sei noch angemerkt, daß wir die interessantesten Fragen und Antworten der Aktion natürlich nachfolgend im Heft veröffentlichen werden. Wer sich dann also namentlich mit einem besonders originellen Beitrag hervortun möchte, der fängt am besten gleich mit dem Nachdenken an. Wir denken derweil bereits über den nächsten gesprächsbereiten Promi nach – und werden Euch wieder informieren, sobald die Grübelei Früchte getragen hat!

WER WILL MIT CHRIS HÜLSBECK PERSÖNLICH AM TELEFON PLAUDERN?

Am Freitag, den 22.3.1996 steht Euch der große Sound-Wizard zwischen 16 Uhr und 19 Uhr unter den Rufnummern 089/46 38 23 bzw. 089/460 58 22 Rede und Antwort!

AKTION LESERTEST

Gerrit Lopau aus Hildesheim fürchtet mit seinen 14 Jahren weder Monster noch Staatsanwälte – und liefert daher die ersehnte Spitzenwertung für Black Magics Dungeon-Knaller in der CD-Version nach!

Nachdem die große Welle der 3D-Dungeons auf dem PC langsam verebbt, schwappt sie nun auf den Amiga über: Eines der besten Spiele dieser Art ist mit Sicherheit Gloom!

Als Soldat der „United States of Earth" wirst du auf das Raumschiff der „Cultists" teleportiert, um dort einen gefährlichen Auftrag zu erfüllen – du mußt herausfinden, wohin der geplante Zeitsprung des Gegners gehen soll. Kaum auf dem Schiff angelangt, wirst du auch schon von Soldaten aus allen Richtungen beschossen. Das Feindaufkommen ist wirklich enorm, und man hat große Mühe, unverletzt die ersten Levels zu meistern. Munition ist aber immerhin unbegrenzt vorhanden, durch umherhüpfende Bälle kannst du deine Waffen wirkungsvoller machen, und kleine Sammelfläschchen spenden frische Energie.

Während des Spiels kann man Screengröße und Auflösung bestimmen, wobei selbst auf den höchsten Stufen keine nennenswerten Geschwindigkeitseinbußen in Kauf zu nehmen sind. Im Hauptmenü muß man sich entscheiden, ob man allein oder zu zweit zur Sache geht: Im Duo-Modus wird der Bildschirm zwecks gemeinsamen Ballerns geteilt, es gibt aber auch einen Combat-Modus in drei beliebigen Abschnitten. Beide Spieler werden dann in einen Raum ohne andere Gegner gebeamt, um gegeneinander zu kämpfen. Ja, es ist sogar möglich, solche Duelle über Modem auszutragen.

So oder so ist die 3D-Grafik einfach phantastisch und nahezu auf dem PC-Standard. Mag sein, daß zerfetzte Körperteile für manche Leute zu starker Tobak sind, doch mir gefällt's – und es wird ja auch niemand gezwungen, dieses Game zu spielen. Die Musik ist zwar nicht unbedingt Spitzenklasse, aber zweckmäßig. Während des Spiels selbst gibt es ohnehin nur recht gute Sound-FX; z.B. wird jeder Schritt von einem angsteinflößenden Stampfgeräusch begleitet, und die Todesschreie der Feinde sind außer Konkurrenz. Auch die Handhabung am Joypad ist optimal, wobei die Seitwärtsschritte ein nützliches und simpel zu bedienendes Extra darstellen.

Als einziges Manko bleibt somit der etwas zu hohe Schwierigkeitsgrad, auch wenn unfaire Situationen hier eine Seltenheit sind. Jedenfalls zeigt Gloom eindrucksvoll die Fähigkeiten eines CD[32] bzw. Amiga 1200 – ein Unterschied zu den PC-Dungeons ist kaum zu erkennen! (Gerrit Lopau)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Nach dieser Kampfansage an die Zensur heißt es tief durchladen: Falls im Magazin Eures Füllers (oder auch Druckers) noch genug Patronen für einen etwa eine Schreibmaschinenseite langen Test eines höchstens zwölf Monate alten Amigaspiels stecken, dann Feuer frei! Den Rechtsweg habt Ihr nicht zu fürchten, und als Lizenz zum Abdruck genügen uns Euer Alter, Paßbild und natürlich die Bewertung. Also schießt los in Richtung:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

GLOOM CD
BLACK MAGIC

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
90%		??%
92%	GRAFIK	76%
88%	ANIMATION	88%
72%	MUSIK	70%
90%	SOUND-FX	75%
87%	HANDHABUNG	79%
96%	DAUERSPASS	??%

Monsters of Terror

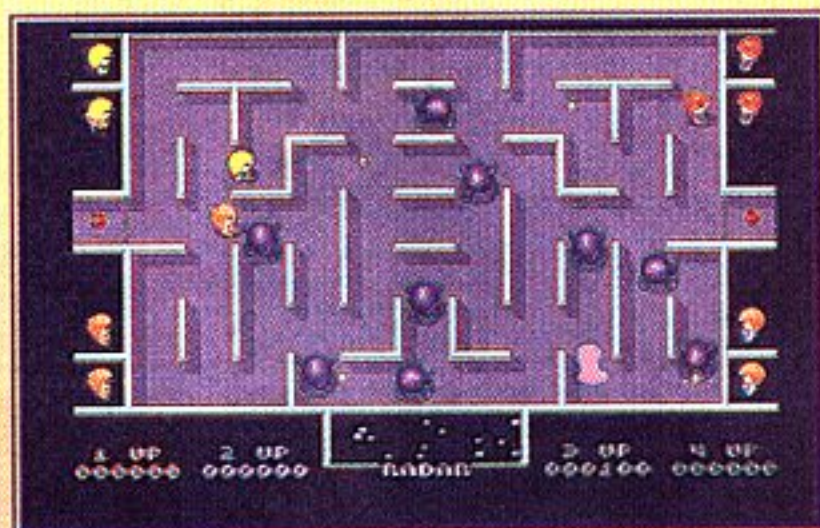
Ein einladender Titel macht zwar noch kein gutes (Action-) Spiel, aber wenn ein größenwahnsinniges Oberalien mit seinen Monsterhorden die arme Mutter Erde versklaven will, dann ist der Joker natürlich zur Stelle!

Soso, Ihr seid also Aliens…

Die Vorgeschichte dieser Sharewareveranstaltung nimmt es an Schlichtheit schon mal locker mit einem durchschnittlichen Vollpreisprodukt auf, und der nächste Schock steht an, sobald man im unterirdischen Höhlensystem landet, das der „Wizard of Terror" in Beschlag genommen hat: Die überwiegend in lila gehaltenen Gänge, in denen sich die (maximal) vier Helden Zippo, Zippy, Zappo und Zappy tummeln, erinnern fatal an die labyrinthische Welt des in Ehren ergrauten „Pac Man"…

Warum die jeweils einen Screen umfassenden Dungeons unbedingt einen AGA-Rechner benötigen, sieht man ihnen also beim besten Willen nicht an; auch die ganz nett animierten und comicartig gezeichneten Hauptdarsteller fallen weder durch Größe noch durch Originalität auf. Wirklich überzeugen können lediglich die vorwiegend aus gesprochenen Kommentaren („Monsters – I hate them!") bestehenden Soundeffekte, welche die dürftige Begleitmusik meist gnädig übertönen. Und natürlich der Preis, da die hiesigen Terror-Monster schon für ein Honorar von nur 20 Märkern den Monitor heimsuchen.

Rein inhaltlich ist freilich auch dieser bescheidene Betrag fast noch zuviel, denn die ein bis vier Helden, hinter denen entweder jeweils ein Mensch oder die eingebaute künstliche Dummheit steht, haben bloß eine einzige Aufgabe zu erfüllen: überall herumlaufen und dabei die niedlich bunte Gegnerschar zerblastern. Dabei gibt's außer dem gelegentlich vorbeischauenden Chefmonster nur vier (optisch) unterschiedliche Sorten von Feinden; hin und wieder sorgt auch mal ein Endgegner für verstärkte Betriebsamkeit am Joystick bzw. Keyboard. Zur Verlängerung der drei anfangs gewährten Bildschirmleben hinterlassen manche Monster nach ihrem Ableben Bonusbuchstaben, hinter denen wiederum Speed-Ups, eine gesteigerte Schußfrequenz oder Extraleben stecken können. Erschwert wird die Rettung der Welt hingegen durch den verwinkelten Levelaufbau, der Schüsse aus sicherer Distanz praktisch unmöglich macht. Aber auch die Unberechenbarkeit der Feinde und die Rachsucht von Mitspielern, denen man „versehentlich" in den Rücken geschossen hat, schrauben den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen.

Der eine oder andere Leser mag es somit schon bemerkt haben: Ein Hit ist Monsters of Terror nicht gerade – zumal man dafür beim Booten von Festplatte sogar die Startup-Sequence umgehen muß, falls kein Fast-RAM an Bord ist. Auf der anderen Seite macht das Game gerade im Mehrspielermodus durchaus Laune, auch wenn der Vergleich mit „Dynablasters" hier ungefähr drei Klassen zu hoch zielt. Dafür trifft der Preis halt letzten Endes voll ins Schwarze. (mz)

BEZUG
Nordlicht
Low Price Soft
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden

Angriff der Killerbiene

Ein Zauberer sieht rot

MONSTERS OF TERROR
(NORDLICHT)

LABYRINTH-ACTION

58%
„LILA PAUSE"

GRAFIK	43%
ANIMATION	57%
MUSIK	30%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	58%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 20,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	VON HAND	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

SUPER SKIDMARKS
DATA DISKS

Neue Strecken braucht das Land

Anno 1994 habt Ihr die launige Iso-Raserei bei der Wahl zum Spiel des Jahres zum sportlichen Vizemeister gekürt, heuer hat's für den Nachfolger gar zu Gold gereicht. Acid Software bedankt sich mit drei neuen Data Disks!

Der Inhalt der Scheiben ist allerdings nicht eben opulent ausgefallen. So sucht man z.B. fahrbare Untersätze der noch nie gekannten Art vergebens, und selbst die alten gibt's nur mit den Car-Disks von Super Skidmarks in der Garage. Zwei Datenträger halten also ein Dutzend neue Strecken bereit, während einer das überarbeitete Hauptprogramm in der Version 2.21 enthält.

Neben Feintuning in Sachen Laderoutinen, zusätzlichen Schwierigkeitsgraden und einem verbesserten Support für (Null-) Modem-Piloten, ist der grellste Lichtblick hier die endlich integrierte HD-Installation für alle Kurse und Boliden. Als nettes Schmankerl gibt's obendrein noch eine zusätzliche Championship sowie ein Konvertierungsprogramm für alle Automobilhersteller, die mit der Rendersoft „Imagine" eigene Gefährte vom digitalen Band laufen lassen. Das wär's dann aber auch schon gewesen, was die Neuseeländer hier ins Rennen schicken. Zwar beträgt das Startgeld lediglich verschmerzbare 35,– Märker, wenn man jedoch bedenkt, daß HD-Installation und Tracks bereits allen registrierten Usern des Erstlings versprochen wurden, bleibt ein leicht fader Beigeschmack. Und der wird noch ein wenig bitterer, sobald man sieht, daß die „Blitz Basic"-Spezialisten diesmal nicht mit der gewohnten Sorgfalt ans Werk gegangen sind: Wie sonst wäre es zu erklären, daß bei einer Strecke der Scrolltext mit dem Countdown fernab von der dafür vorgesehenen Anzeigetafel durch die Luft flimmert? Davon einmal abgesehen ist und bleibt Skidmarks auch in dieser Version zweifellos die ultimative Multi-Player-Rallye für die „Freundin". Und so lohnt sich der Kauf der Erweiterung schon allein deshalb, weil Diskjockeys nun ihren Job an den Nagel hängen und sich voll und ganz aufs Fahren konzentrieren dürfen... (st)

So geht's dahin: Vorgestern noch ein vielversprechendes Preview, gestern eine herbe Enttäuschung am CD³², und heute dürfen schließlich auch die AGA-Amigas alle Hoffnung auf feingetuntes Gameplay fahren lassen…

Dabei hatte doch am Anfang alles noch so gut ausgesehen: Mit Black Magic („Gloom") sind immerhin unbestrittene 3D-Profis an diesem Spieledebüt von Silltunna Software beteiligt – wer hätte sich da keine Hoffnungen auf eine Fun-Raserei gemacht, die selbst berühmten Konkurrenten wie dem SNES-Modul „Super Mario Kart" das Fürchten lehren könnte?

Und die komplett mit hübsch bunten Texturen tapezierte und in Echtzeit berechnete 3D-Grafik macht ja auch nach wie vor einen prima Eindruck. Da werden auf und neben der Fahrbahn plazierte Objekte wie Büsche, Passanten und explodierende Benzinfässer flüssig herangezoomt, was auch für die Vehikel der Gegner gilt; daß diese nicht eben berauschend animiert sind, kann man verzeihen. Zudem lassen sich der Grafikausschnitt und die Auflösung frei justieren, vorausgesetzt, die verwendete Hardware spielt mit: Wohl dem, der seinem Rechner eine Turbokarte mit Fast-RAM oder zumindest eine Speichererweiterung spendiert hat, denn nur so kommt man auch bei maximaler Detailstufe und im (horizontalen) Splitscreenmodus in den Genuß eines flotten Frame-Updates von rund 25 bis maximal 50 Hz.

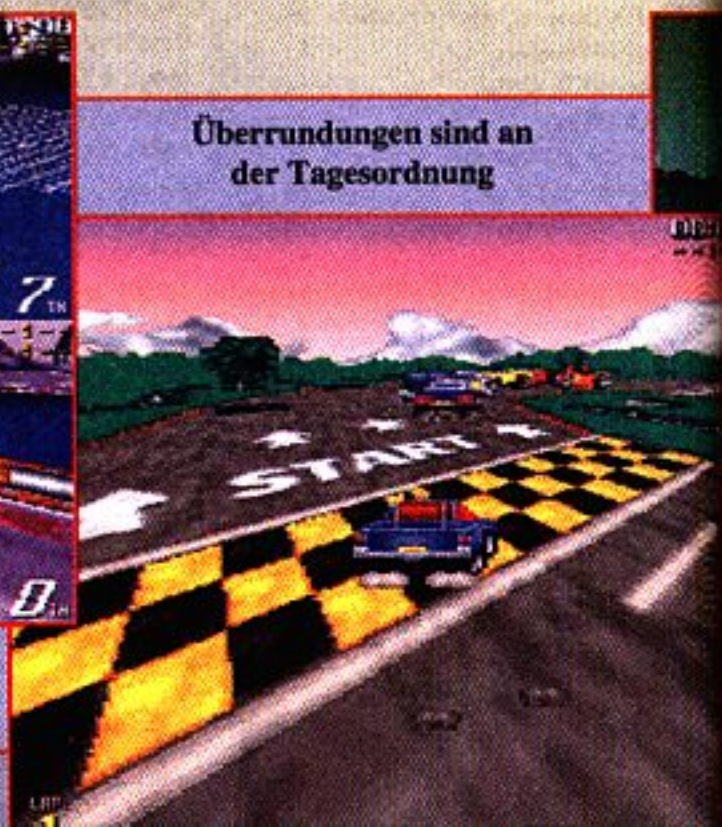
Die übrigen, allesamt auf HD oder Floppy speicherbaren Optionen bieten ebenfalls keinen Grund zur Klage, denn die ein bis vier Piloten (per Modem sogar bis zu acht) dürfen die Anzahl der drei bis neun Runden und die gewünschte Soundkulisse festlegen. Außerdem können sie sich zwischen Tastatur, Joypad, Ein- oder Zwei-Buttonsticks entscheiden und das favorisierte Eingabemedium anschließend noch konfigurieren. Danach stehen Pokalwettbewerbe, eine komplette Saison auf allen zwölf Standardstrecken oder das Training auf einem beliebigen Kurs zur Wahl. Multiplayer dürfen darüber hinaus im „Deathmatch"-Modus ihre bis zu acht Konkurrenten in fünf Spezialarenen in den Abgrund rammen oder mit den gefundenen Waffen zur Verzweiflung treiben.

An die Extras (von denen stets nur eines aktiv sein kann) kommt man nach dem Zufallsprinzip durch das Überfahren von Fragezeichen-Feldern heran, in denen sich außer Einwegraketen, Minen, Zeitbomben und Wurf-Hammeln (!) leider auch ziemlich nutzlose Gimmicks verbergen – dazu gehören z.B. Turbobooster, die einen im Handumdrehen ins Seitenaus befördern, wenn man nicht teuflisch aufpaßt. Bessere Motoren oder Reifen zum Aufmotzen der eigenen Karosse sind dagegen nur im Saisonspiel erhältlich und müssen mit jenem Klingelgeld bezahlt werden, das man ebenfalls unterwegs entdeckt. Den Bezwingern des härtesten Schwierigkeitsgrades winken dafür einige zusätzliche Strecken, ein komplett neues Szenario und der „Schafmodus". In letzterem vertauscht man seinen fahrbaren Untersatz gegen ein flauschig weiches Wolltier, was vor allem durch die dazugehörigen Soundeffekte eine ganz neue Rennerfahrung darstellt.

Im Rennen selbst sorgt neben dem verstellbaren Betrachtungswinkel eine beliebig postierbare Beobachterkamera für Übersicht, die sich z.B. als digitaler Rückspiegel verwenden läßt. Das funktioniert zwar auch bei den Splitscreen-Duellen recht gut, aber bei einigen Kursen könnte nicht mal ein ganzes Fernsehteam den nötigen Durchblick garantieren: Oft ist die Streckenführung derart verwirrend, daß man mit schöner Regelmäßigkeit gegen die Bande brettert. Häufig ist aber gar keine vorhanden, und der Wagen rutscht gleich weiter – in den Säuretümpel einer Chemiefabrik, in die Untiefen eines tropischen Sandstrands oder einfach in den bodenlosen Abgrund neben einer schwebenden Zukunftsstadt. Man wird dann zwar um-

Ein Bonusrennen der vulkanischen Art

Hitzige Duelle in luftigen Höhen

Überrundungen sind an der Tagesordnung

Da biste platt: fallende Gewichte als Spielbremse

Im Vierspieler-Modus heißt's zusammenrücken

AGA ONLY

gehend wieder auf die Strecke verfrachtet, doch der Rest des Feldes ist natürlich längst seiner Wege gezogen. An einen Sieg ist in diesem Fall nicht mehr zu denken, weil die Computergegner selbst die verzwicktesten Passagen in einem irrwitzigen Tempo und fast ohne anzuecken meistern.

Eine noch größere Spielspaßbremse stellt aber das Handling der diversen Sportflitzer, Pick-Ups, Polizeiautos etc. dar, die sich vorwiegend optisch voneinander unterscheiden. Ganz egal, womit man sie steuert und auf welchem Untergrund man unterwegs ist, die Blechkübel reagieren alle recht träge und sind nur schwer auf Kurs zu halten. Wenn man auf dieser schwammigen Basis dann vielleicht noch versucht, eine aufgesammelte Waffe abzufeuern, landet man in 98 von 100 Fällen wenige Sekundenbruchteile später in einem der vielen Gräben. Mit eben diesem Problem hatte bereits die CD-Version zu kämpfen, und auch bei der praktisch identischen AGA-Fassung kapituliert Otto Normalpilot bald vor der Tatsache, daß bei X-Treme Racing nur begnadete Fahrer (die dazu gerade ihren Glückstag haben…) auf einen Sieg hoffen dürfen.

Den einsamen Wölfen der Landstraße kann man daher nur vom Kauf abraten, denn von der überragenden Spielbarkeit solcher Genreklassiker wie „Super Skidmarks" ist dieses Game meilenweit entfernt!

Erfreulicher sieht es bei den Duellen von mehreren menschlichen Asphaltcowboys aus: Hier stimmt wenigstens die Chancengleichheit, und die Schadenfreude bei gelungenen Abschüssen ist auch gleich viel herzlicher. Deshalb und auch ein wenig wegen der fünf feinen Musikstücke ist X-Treme Racing eben doch kein echter Flop. Ein Renner ist das Spiel freilich ebensowenig, und wenn man daran denkt, was ein ehrgeiziger Byte-Ingenieur daraus alles hätte machen können, kommen einem schlicht die Tränen… (mz)

Lauter Sympathieträger: die Deathmatch-Piloten

X-TREME RACING
(BLACK MAGIC/SILLTUNNA)
3D-RACING

66% „SCHWAMMIG"

GRAFIK	80%
ANIMATION	75%
MUSIK	76%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

VARIABEL

PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	TABELLEN/EINSTELLUNGEN
DEUTSCH	NEIN

Drangvolle Enge am Start

Ein Schaf auf der Überholspur?!

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS PINBALL

Über die CD-Version dieser kleinkindgerechten Flippersim haben wir bereits in der letzten Ausgabe gemeckert – dank Alternative Software dürfen wir jetzt den Ball für AGA-Amigas mit Disklaufwerk wieder aufnehmen.

Drei Unterschiede gegenüber der Schillerfassung sind bei der Disk-Ausführung für den A1200 feststellbar: Der Sound ist noch schwächer geworden, die Ladezeiten von Disk sind dafür wesentlich länger, und statt des Pads benutzt man jetzt natürlich das Keyboard zum Steuern – was jedoch einwandfrei funktioniert, zumal die Tastenbelegung frei konfigurierbar ist. Da, wo's wirklich drauf ankommt, ist aber leider alles beim alten geblieben, denn die vier Tische spielen sich nach wie vor durch die Bank ziemlich lahm und bieten den maximal acht Teilnehmern noch dazu jeweils fast die gleichen Features an. Die Neigung der Tableaus ist dreifach variabel, und es gibt simple Rampen, Bumper, Kugelfallen etc. Mit bis zu neun Bällen darf man sich über die dürftigen Designs kugeln; allerdings nur hintereinander, denn eine Multiball-Funktion fehlt ebenso wie ein seitlicher Ausgang für den silbernen Hauptdarsteller. Mehr als zwei Paddels sollte man sich ebenfalls nirgends erwarten, aber immerhin ist die Highscoreliste speicherbar, und eine Online-Anleitung gibt's obendrein – wenn auch eine sehr kurze und sehr englische.

Okay, das Ballverhalten ist an sich recht realistisch, doch was hilft's? Andere Genrevertreter wie „Pinball Dreams" oder „Pinball Mania" haben schon vor längerem vorgeführt, wie man sehr viel mehr Spaß aus einem Digi-Flipper holen kann – ganz zu schweigen von solchen Highlights wie „Pinball Illusions". Der Hersteller begründet seine Sparsamkeit (auch) in inhaltlicher Hinsicht damit, daß sein Spiel besonders familientauglich und bereits für Kinder ab drei Jahren geeignet sein soll. Nun, wir haben kleine Geschwister von Mitarbeitern zur Probe aufs Exempel mißbraucht, und die Resultate waren eindeutig: Bereits nach wenigen Minuten verlangten sämtliche Versuchskaninchen entrüstet ihr „Pinball Fantasies" zurück, das wir zu Vergleichszwecken mit ins Rennen geschickt hatten!

Die optische und akustische Verpackung ist so schlicht wie das Game selbst, auch wenn die komplette Soundkulisse der englischen TV-Serie um den putzigen Titelhelden entnommen wurde. „Thomas the Tank Engine" ist ja eigentlich der Titel eines Kinderbuchs, das der Prediger W. Awdry vor über 50 Jahren verfaßte und das durch seine enorme Beliebtheit beim britischen Nachwuchs zu einem begehrten Werbeträger für Bettwäsche, Uhren, Pizzas, TV-Serien und Computerspiele wurde. Hierzulande wird es die knuddelige Lokomotive Thomas samt ihren Kumpels dagegen schwer haben, einen ähnlich kultigen Ruf zu erlangen – nicht zuletzt wegen Lizenzprodukten wie diesem... (mm)

Gib Thomas die Kugel!

Freifahrt in den Kindergarten

Neun Bälle braucht das Kind

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS PINBALL

(SPIDER SOFT/ALTERNATIVE)

FLIPPERSIMULATION

GRAFIK	60%
ANIMATION	68%
MUSIK	39%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	39%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 60,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	HIGHSCORES	
DEUTSCH	NEIN	

KLASSIKER

Z-OUT

Und wieder eine Premiere: Nie hat ein auf dieser Seite vorgestelltes Spiel gegenüber der Originalwertung so wenige Punkte eingebüßt wie dieser horizontal scrollende Herzschrittmacher – und das nach gut fünf Jahren!

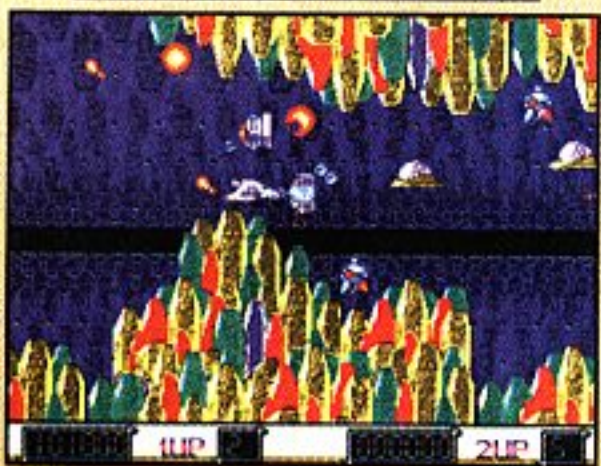
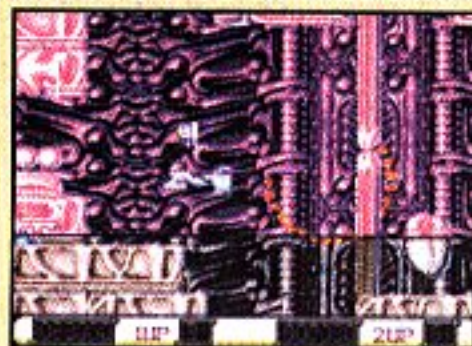
Das Ende 1990 erschienene Z-Out war die Fortsetzung zu der seinerzeit ungemein populären Ballerei „X-Out" – kein Wunder, es war die Blütezeit solcher Actionknaller wie „R-Type", „Apydia" oder „Silkworm". Für die bestechende Optik des ersten Out-Siders zeichnete zudem ja Celàl Kandemiroglu verantwortlich, der auch schon so manches Cover exklusiv für dieses Magazin gestaltete…

Produziert wurde Z-Out vom jetzt in Kaarst (früher: Gütersloh) beheimateten Softwarehaus Rainbow Arts, wo man zuvor durch die Bekanntschaft mit dem inzwischen weltweit renommierten Programmierteam Factor 5 bereits eine Menge Erfahrung im Actiongenre gesammelt hatte. Aus der Zusammenarbeit entstand z.B. das erste rundum überzeugende Amiga-Ballerspiel „Katakis", aber auch die „Turrican"-Trilogie hat hier ihre Wurzeln. An Z-Out selbst waren zwar weder Celàl noch Factor 5 direkt beteiligt, aber trotzdem atmet das Spiel ihren qualitätsverliebten Geist: Nicht von ungefähr ist in den letzten fünf Jahren außer „Apidya" und vielleicht noch „Disposable Hero"

Der populäre Vorgänger: X-Out

kein gleichwertiger Konkurrent am Amiga aufgetaucht!

Das klassisch gestylte Gameplay gibt dem Spieler die Kontrolle über einen zunächst nur leichtbewaffneten Raumgleiter, der sich durch ein nach links scrollendes Feindgebiet mit abwechslungsreichen Angreifern lasern muß. Auf Wunsch darf ein zweiter Kampfpilot im eigenen Raumer mitfliegen; dieses Plus an Geselligkeit erkauft man sich jedoch durch den Verzicht auf den von „R-Type" erfundenen Schutzsatelliten: Ihn lassen Solisten entweder selbständig kreisen und ballern, oder sie klemmen ihn am Schiffsbug fest, wo er sie vor frontalem Beschuß schützt. Ebenfalls R-typisch sind die durch längeres Drücken des Feuerknopfes erzeugten Superschüsse und die gelegentlich erscheinenden Extra-Zubringer, denen man wertvolle Zusatzleben, Weapon-Boosts, Streuschüsse, Verfolgungs-Raketen etc. entreißen kann. In den sechs großen Spielabschnitten ist aber genügend Platz für noch mehr motivationsfördernde Ideen. So ballert man z.B. labyrinthische Geröllwege frei, meistert mit dem richtigen Timing bildschirmfüllende Hindernisparcours und lockt schließlich das gut verborgene End-Alien aus der Deckung.

An modernen Maßstäben gemessen, wirkt die stets top animierte Grafik zwar streckenweise ein bißchen einfallslos, doch viele Abschnitte rufen immer noch helle Begeisterung hervor – speziell der Organolevel im Giger-Stil ist und bleibt eine Augenweide. Auch Begleitmusik und Sound-FX überzeugen, und die Steuerung unterstützte sogar schon einen zweiten Firebutton. Gründe genug also, um auf Flohmärkten nach dem Original oder der ebenfalls produzierten Budgetausgabe Ausschau zu halten: Wie guter Wein ist dieser Ballerklassiker mit den Jahren gereift und in dieser actionarmen Zeit wertvoller denn je! (rl)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
74%		73%
71%	GRAFIK	70%
70%	ANIMATION	70%
80%	MUSIK	79%
76%	SOUND-FX	75%
79%	HANDHABUNG	78%
75%	DAUERSPASS	72%
	FÜR KÖNNER	

DIE ERGEBNISSE DER GROSSEN AMIGA-ERHEBUNG

Ein paar Überstunden für die Auswertung der Fragebögen hatten wir ja einkalkuliert, aber dann hat uns die Resonanz doch überwältigt: Bis jetzt sind rund 10.000 Antworten bei uns eingegangen – und immer noch werden es täglich mehr!

Ehe wir nun die aus einem repräsentativen Schnittwert (etwa 25 Prozent der Bögen) ermittelten Ergebnisse veröffentlichen, ein paar Anmerkungen: Wo sich Werte über 100 Prozent ergeben, liegt es an Mehrfachnennungen – wo hingegen keine vollen 100 Prozent erreicht werden, wurde die betreffende Frage einfach nicht von allen Teilnehmern beantwortet.

Was die Ergebnisse an sich betrifft, so strafen sie doch einige, mittlerweile am Markt leider weit verbreitete Ansichten Lügen. Beispielsweise gehen viele Hersteller (darunter sogar Amiga Technologies!) ja davon aus, daß der durchschnittliche Amigo nur über einen quasi „nackten" A1200 verfügt. Richtig ist vielmehr, daß eine überwältigende Mehrheit der User ihren Rechner mit Festplatte und Zusatz-RAM ausgerüstet hat. Auch Turbokarten und vor allem CD-Laufwerke sind bereits sehr viel weiter verbreitet, als bisher allgemein angenommen. Interessant ist auch die hohe Markentreue, da nur wenige Einsender angaben, neben ihrer „Freundin" auch einen PC zu besitzen – den Konsolen wird sogar ein regelrechtes Desinteresse entgegengebracht, weshalb wir diesen Punkt hier vernachlässigt haben. Ebenfalls erstaunlich ist die Finanzkraft der gerade diesbezüglich oft unterschätzten Amiganer – die mit einem Durchschnittsalter von knapp 24 Jahren auch längst nicht so jung sind, wie meist behauptet.

Da noch mehr der ermittelten Resultate insbesondere für die Hersteller (und damit letzten Endes ja für uns alle) interessant sein dürften, werden wir die Umfrageergebnisse ebenfalls im „Insider", unserem Handelsmagazin der Computer- und Videospielindustrie, veröffentlichen. Für Verbreitung wäre damit also gesorgt, und es steht gleichermaßen zu hoffen und zu erwarten, daß der Markt die vom immerhin weltgrößtem Amiga-Magazin erhobenen Wahrheiten auf Dauer nicht ignorieren kann!

Verbreitete Hardware	Besitze ich	Interessiert mich	Plane ich zu kaufen
A500	33%	unter 1%	unter 1%
A500 Plus	5%	unter 1%	1%
A600	5%	unter 1%	unter 1%
A1200	54%	4%	unter 1%
neuer A1200	12%	6%	5%
A2000	9%	unter 1%	unter 1%
A4000/030	7%	5%	unter 1%
A4000/040	2%	4%	unter 1%
neuer A4000	unter 1%	8%	2%
kommende Modelle	–	35%	23%
Atari ST	1%		
C64	8%		
Mac	unter 1%		
PC	7%		

Meinen aktuellen Rechner besitze ich...	
seit kurzem	12%
seit ein paar Monaten	21%
seit über einem Jahr	42%
seit über drei Jahren	25%

Selbsteinschätzung	
Einsteiger	16%
Fortgeschritten	46%
Erfahren	38%
Programmierer	1%

Konkurrenzmagazine	Kenne ich	Kaufe ich manchmal	Lese ich regelmäßig
Amiga Games	31%	35%	33%
Amiga Magazin	27%	33%	40%
Amiga Plus	40%	39%	16%
Amiga Special	39%	33%	11%
Computer Flohmarkt	32%	11%	4%
Joker-Sonderhefte	26%	42%	14%
Maniac!	28%	2%	1%
Multimedia Joker	58%	42%	37%
Power Play	60%	9%	1%
PC Games	59%	5%	1%
PC Joker	65%	5%	5%
PC Player	49%	2%	1%
PC Spiel	35%	1%	unter 1%
Video Games	39%	2%	1%

Verbreitete Software	
bis zu 5 Originale	4%
bis zu 10 Originale	14%
bis zu 20 Originale	28%
über 30 Originale	54%

Anzeigen-Interesse	
Anwendungen	26%
Hardware	75%
PD/Shareware	21%
Peripherie	33%
Spiele	91%

Spielgenres	Interessant	Weniger	Null
3D-Dungeons	53%	35%	12%
Action	47%	43%	8%
Adventures	60%	37%	3%
Geschicklichkeit	28%	54%	14%
Handelssimulationen	54%	35%	10%
Knobelspiele	16%	48%	37%
Lernspiele	2%	37%	58%
Multiplayer-Games	42%	43%	14%
Rollenspiele	37%	41%	22%
Sport	46%	37%	18%
Strategie	73%	19%	7%
Technische Sims	36%	50%	13%

Peripherie	Besitze ich	Interessiert mich	Plane ich zu kaufen
CD-ROM*	42%	8%	26%
Drucker	72%	12%	5%
Festplatte	86%	5%	4%
Freezer	2%	19%	unter 1%
Grafikkarte	9%	14%	5%
High Density-Floppy	16%	18%	4%
Joypad	35%	4%	6%
Mac-Karte	unter 1%	7%	unter 1%
Modem (analog)	11%	17%	10%
Modem (ISDN)	2%	17%	4%
MPEG-Karte	unter 1%	26%	1%
PC-Karte	3%	7%	1%
Speichererweiterung**	82%	1%	7%
Turbokarte***	42%	10%	21%
VR-Helm	unter 1%	23%	2%
Zweitlaufwerk	88%	1%	1%

* = überwiegend Doublespeed
** = etwa die Hälfte der Zusatzmemory-Besitzer verfügt über 4 MB RAM, weitere 30 Prozent haben noch mehr Speicher
*** = fast durchgängig 030er-Karten

Kaufentscheidung beeinflußt durch...	
Anzeigen	33%
Mundpropaganda	42%
Joker-Tests	96%
Konkurrenz-Tests	63%
TV-Spots	5%
Händler-Werbeaktionen	7%

Testergebnisse im Joker	
weichen oft von meinen Eindrücken ab	10%
decken sich oft mit meinen Erfahrungen	81%

Heftinhalt	Viel gelesen	Gelegentlich gelesen	Nie gelesen
Editorial	70%	26%	2%
Mixer	47%	50%	2%
Previews	72%	28%	unter 1%
Software-Tests	97%	3%	–
Hardware-Tests	75%	25%	unter 1%
PD-Box	18%	60%	22%
Budget-Bühne	26%	63%	11%
Messeberichte	87%	10%	3%
Szeneberichte	58%	37%	5%
Interviews	51%	44%	5%
Coin-Op	3%	56%	41%
Stromausfall	11%	45%	44%
Up & Down	46%	47%	5%
Mailbox	73%	22%	3%
Comics	51%	32%	17%
Klassiker	37%	54%	9%
Joker-Galerie	33%	52%	10%
Demo-Galerie	44%	39%	16%
Know How	53%	47%	unter 1%
User Club	43%	47%	8%
Computer ABC	23%	51%	23%
Preisausschreiben	42%	40%	16%
Kleinanzeigen	21%	63%	15%
Werbung	29%	64%	7%

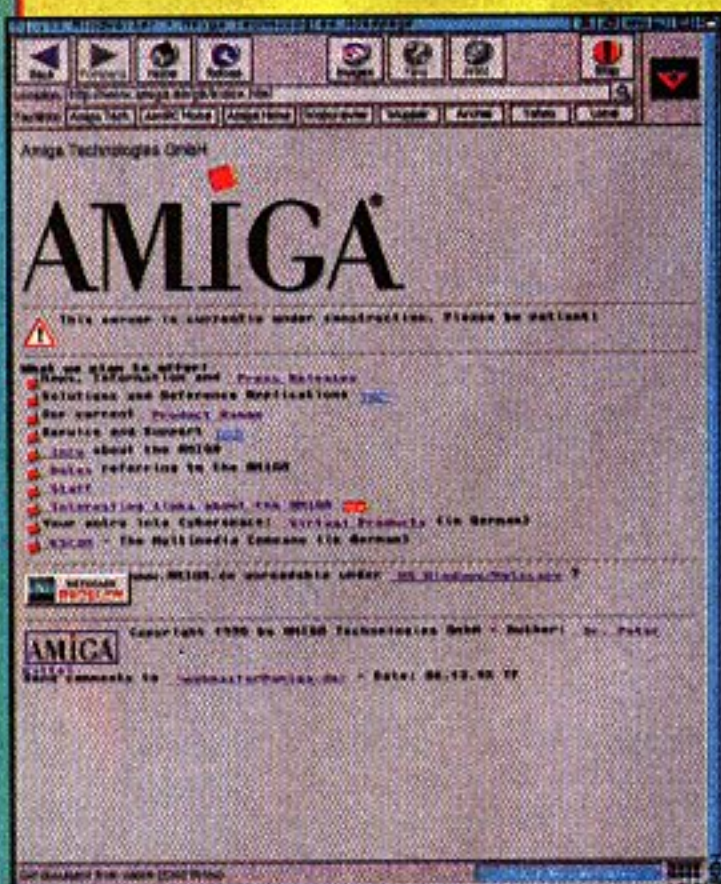
Gewünschte Heft-Beigaben	
Coverdisk mit Demos, PD etc.	37%
Coverdisk mit Vollspiel	46%
Cover-CD mit Demos, PD etc.	49%
Cover-CD mit Vollspiel	44%
Cover-CD mit Magazinteil	28%

Amiga CD-Joker	
finde ich überflüssig	4%
lese ich interessehalber, auch ohne CD-ROM	39%
durchstöbere ich als CD-User gründlichst	47%
fände ich über das Heft verteilt besser	10%

Software-Einkauf	
im Kaufhaus	16%
im Computerladen	56%
über den Versand	84%
auf Messen	18%
am Gebrauchtmarkt	25%
als Raubkopie	7%

Leserstruktur	
Geschlecht:	männlich (98%), weiblich (2%)
Alter:	durchschnittlich 23,9 Jahre
Beruf:	Schüler, Azubi, Student (40%), Angestellter, Beamter (30%), Handwerker, Arbeiter (23%), keine Angaben (7%)
Wohnort:	Großstadt (37%), Kleinstadt (42%), ländliche Gegend (21%)

Wer mit dem Amiga durch das Internet surfen wollte, war bisher auf schweißtreibende Bastellösungen aus dem PD-Bereich angewiesen. Nicht ganz so billig, aber viel nervenschonender eröffnet dieses Komplettpaket den Zugang zum Netz aller Netze!

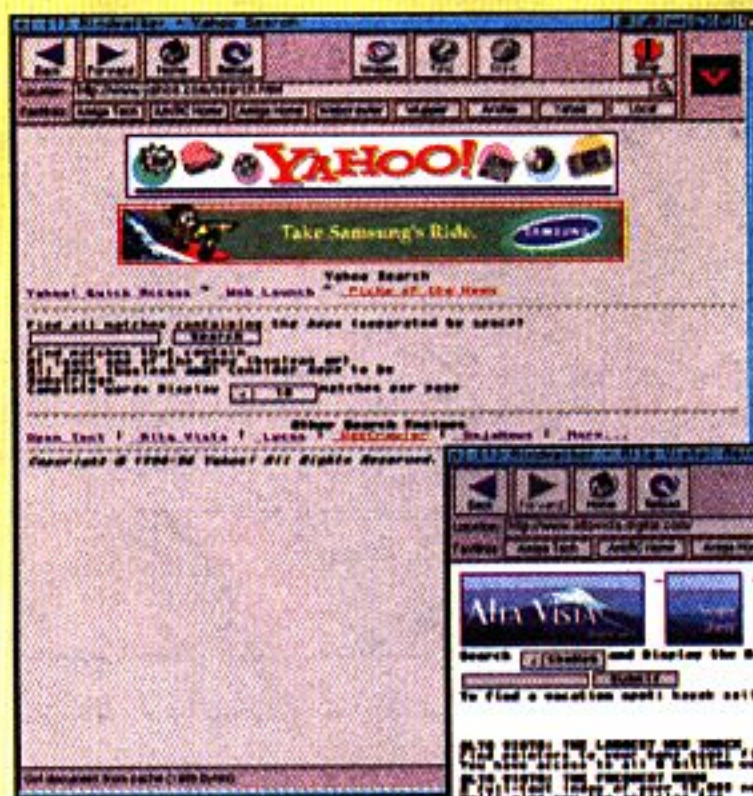
Amiga Surfer

Der Mindwalker hat sie gleich entdeckt: die Homepage von Amiga Technologies

Für exakt 1.198,– DM bekommt man derzeit von Amiga Technologies einen A1200 mit 2 MB RAM, 260-MB-Festplatte, 14.400er-Modem und jeder Menge Software wie Textverarbeitung, Malprogramm, Tabellenkalkulation, Datenbank – und natürlich dem **Surfkit**. Letzteres will man demnächst vielleicht auch separat zum Freundschaftspreis anbieten. Und ehe wir uns nun auf die Einzelheiten stürzen, noch ein Tip unter Freunden und „Freundinnen": Im aktuellen MULTIMEDIA JOKER 3/4 gehen wir u.a. ausführlich auf das Internet ein; dort erfahrt Ihr noch mehr über die Grundlagen und die interessantesten Maschen dieses Datennetzes (ganz besondere Locations gibt es zudem im PC JOKER 3/96 unter dem Titel „Internet Bizarr" zu entdecken). Jetzt aber…

HEREINSPAZIERT!

Sobald die Verbindung Amiga/Modem/Telefondose steht, kann man sich beim **Provider** anmelden, also einem Dienstleistungsunternehmen, das (nur) den **Internet-Zugang** ermöglicht – im Unterschied zu **Online-Diensten**, die darüber hinaus noch eigene Serviceleistungen anbieten. Für dieses Paket wurde IBM als Provider ausgewählt, weil „Big Blue" praktisch in jeder Ecke der Welt vertreten ist: Selbst in Vatikanstadt kommt man so in den Genuß eines Netzanschlusses! Allerdings *muß* man bei IBM mit Kreditkarte zahlen, und zu den Preisbrechern zählen die PC-Pioniere auch nicht gerade. Aber sobald die **100 Freistunden** (das sollte für Monate genügen) aus dem Surfer-Paket verbraten sind, kann man sich ja einen der vielen Provider aussuchen, die weniger verlangen als **7,– DM pro Online-Stunde bei einer monatlichen Grundgebühr von 26,- DM (inkl. vier Freistunden)**. Zu diesen Fragen existiert bei AT auch eine Hotline, die man unter der Telefonnummer **06251/802-222** erreicht.

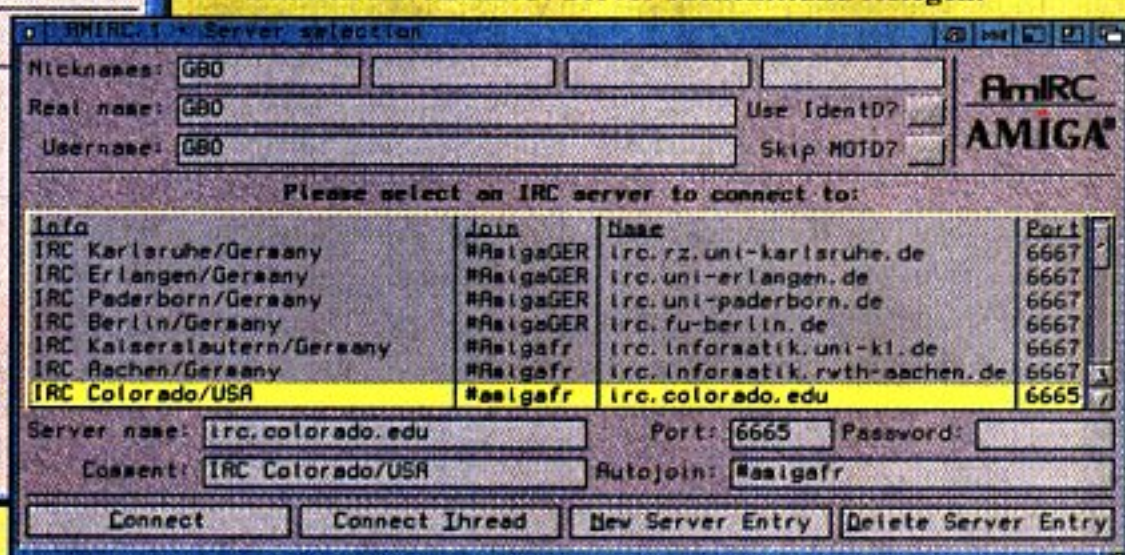
DER WWW-BROWSER

Wegen seiner kinderleicht zu bedienenden Benutzeroberfläche ist das erst seit 1992 vorhandene **World Wide Web** der mit Abstand beliebteste Teil des Internets: Dank der **Hypertext-Links** genügt hier ein Mausklick auf ein markiertes Wort, schon landet man beim dazugehörigen Text. Außerdem sind viele Seiten grafisch so hübsch gestaltet, daß das Ganze stellenweise beinahe an eine Illustrierte erinnert. Zum Durchblättern verwendet man einen sogenannten Browser, der hier **Mindwalker** heißt. Man kann damit aber noch mehr anstellen: Mit **Bookmarks** (englisch für Lesezeichen) lassen sich z.B. einzelne Seiten markieren und nach bestimmten Gesichtspunkten ordnen. Bis zu acht Adressen dürfen als **Fastlinks** abgelegt werden, damit man sie besonders schnell erreicht, und sogar das Öffnen eines zweiten Bildschirmfensters für paralleles Surfen ist möglich – ein Luxus, den nicht jeder Browser bietet. Der Pferdefuß an „Mindwalker" ist seine fehlende Kompatibilität zum „Netscape Navigator", dem derzeitigen Standard auf diesem Gebiet. Konkret hat das den Nachteil, daß man dadurch einige wenige WWW-Seiten gar nicht und ein paar nur in einer weniger

Das Suchprogramm Yahoo

Und noch eine digitale Fahndungshilfe: Alta Vista

Der Web-Site von Team 17: Die Kampfwürmer lassen grüßen!

Der Daten-Sauger AMFTP im Einsatz

Chatten mit AMIRC: Server suchen…und loslegen!

Voodoo für zauberhafte E-Mail

schönen Darstellung auf den Screen bekommt. Die speziellen **Amiga-Pages** sind davon aber kaum betroffen, zudem laufen bereits Verhandlungen mit Netscape über eine Verbrüderung der Systeme, und der gebräuchliche **HTML 2.0-Standard** wird ja jetzt schon weitgehend geboten.

E-MAIL

Voodoo ist im Fall des Amiga Surfer Packs kein fauler Zauber, sondern das beigefügte Programm zum Verschicken von elektronischer Post. Neben den normalen Text-Mails (etwa an uns) kann man damit auch Binärdateien wie z.B. Grafiken versenden. Und auch sonst vermißt man kein Feature, das der Privatanwender braucht: Vom Adreßbuch über diverse Sortierfunktionen bis hin zu einer hervorragenden Online-Hilfe ist alles da.

DAS FTP-PROGRAMM

Hinter der Abkürzung **FTP** verbirgt sich das „File Transfer Protokoll", ein Tool, das man benötigt, um Files von fremden Rechnern runterzuholen („downloaden"). Dadurch kann man sich z.B. Programme aus dem **Aminet** online besorgen, lange ehe sie auf CD oder Disk veröffentlicht werden. Die Benutzerführung ist ähnlich wie bei einem Dateimanager und sehr komfortabel: Drag & Drop wird unterstützt, man darf mehrere Files auf einmal downloaden, und das sogar aus verschiedenen Directories.

CHATTEN

Kommunikationsfreudige können mit **AMIRC** online und in Echtzeit an den Diskussionsforen im Internet teilnehmen – und Binärdateien lassen sich damit ebenfalls durch die Telefonleitung jagen.

WEITERE UTILITIES

Kurz vor Redaktionsschluß ließ man uns wissen, daß auch noch zwei Utilities von TKR zusätzlich in dem Paket landen sollen: das Btx-Programm **MultiTerm Special Editon** (mit Gastzugang) und das Fax-Programm **Multifax Light** – also zwei nette Extras!

DAS FAZIT

Im großen und ganzen ist die Zusammenstellung des Amiga Surfer gelungen, ein paar Wünsche bleiben dabei aber trotzdem offen: Es ist kein Newsreader für das „Usenet" vorhanden, obwohl sich gerade dort viele interessante Newsgroups für Amigos tummeln. Außerdem ist es bisher nicht möglich, sich seine eigene Seite im Internet („Homepage") einzurichten, und eine komplett deutsche Benutzerführung hätte den Einstieg wohl auch erleichtert. Aber davon sollte sich niemand vom Wellenreiten im Datenmeer abhalten lassen, schon weil das Surfkit demnächst auf einen simplen Knopfdruck hin online upgedatet werden kann. Zudem ist's im Internet halt wirklich nett, und mit diesem Paket ist es endlich auch für Amiganer problemlos zugänglich! (mm)

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

FERNSEHEN

„BimBamBino" auf **Kabel 1** stellt im Computer & Technik-Special am **2. März** um 14.05 Uhr eine digitale Kamera vor, die Bilder auf den Computermonitor übertragen kann; wiederholt wird am **7. März** um 10.40 Uhr. Am **4. März** um 8.10 Uhr geht's dann tierisch zu, denn präsentiert wird mit „PAWS" ein Hundesimulator!

Bei „Star Trek III: Auf der Suche nach Mr. Spock" am **2. März** um 19.30 Uhr auf **Sat 1** stand der Gesuchte (Leonard Nimoy) als Regisseur hinter der Kamera: ein Fressen für alle Fans der Enterprise!

Die besten computergenerierten Kurzfilme von der „Imagina" stellt **Premiere** unverschlüsselt am **3.** (1 Uhr) und **13. März** (11.50 Uhr) in „Extrakt: Der Kurzfilm-Treff" vor. Weiter geht's am **24.** (11.50 Uhr) und **28. März** (10.40 Uhr) in „Imagina '96" mit Neuigkeiten von der Messe.

„Achtung: Streng geheim!" heißt es ab **6. März** um 18.25 Uhr auf **3Sat**. „Chaos im Computer" herrscht dann noch weitere zwei Wochen jeweils **mittwochs** zur gleichen Zeit.

Um „Keyboard, Computer & Musik" geht es ab **11. März** jeweils **montags** um 14.45 Uhr im **Bayerischen Fernsehen**.

Live von der CeBIT berichtet **N3** am **15., 18., 19.** und **20. März** in der „ServiceZeit" ab 16.30 Uhr; die Sondersendung „Hannover-Messe CeBIT" gibt's am **17. März** zur gleichen Zeit.

Ebenfalls aus Hannover meldet sich am **17.** und **25. März** (12 Uhr bzw. 23.45 Uhr) der „Computerclub" des **WDR**.

Um „Z wie Zukunft" dreht es sich am **22. März** um 0.05 Uhr auf **3Sat**: In „So gut wie Liebe" kann sich der Mitarbeiter eines US-Labors für VR-Artikel kaum vom Bildschirm loseisen, weshalb seine verliebte Kollegin an einer digitalen Doppelgängerin bastelt...
Über „Digitale Affären" berichten am **24. März** ab 21.15 Uhr auch drei Dokumentarfilme: „Cyber City" ist ein Porträt San Franciscos, in „Die Kinder von Apple, Atari und Commodore" kommen drei Hamburger Computerfreaks zu Wort, und um 22.45 Uhr folgt mit „Hypermaschine" ein Bericht über das Media-Lab am Bostoner M.I.T.-Institut.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Am **2.** und **9. März** stellt „Neues... Computer für Kids" auf **3Sat** jeweils um 14 Uhr grafische Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen vor; am **23.** und **30. März** sind Anwendungsprogramme an der Reihe.

Zum „Computer-Treff" lädt das **Bayerische Fernsehen** am **4. März** um 15.15 Uhr.

Ebenfalls am **4. März** kommt von **3Sat** um 21.30 Uhr „Neues... das Computermagazin".

Über das Neueste aus Forschung und Technik berichtet die **ARD**-Sendung „Globus" am **5. März** um 21.35 Uhr.

Am **6. März** gibt's vom **Bayerischen Fernsehen** um 20.15 Uhr das Wissenschaftsmagazin „Forscher – Fakten – Visionen", weiter geht's am **10. März** um 12.35 Uhr mit dem Technikmagazin „TM".

Über „Hitec" informiert **3Sat** am **11.** und **25. März** jeweils 21.30 Uhr im Technikmagazin.

Am **17. März** um 10.15 Uhr öffnet Wolfgang Back den **WDR**-„Computerclub".

„Neues... die Computershow" auf **3Sat** berichtet am **14.** (22.30 Uhr), **16.** (17.05 Uhr), **18.** (21.30 Uhr) und **20. März** (15 Uhr) von der CeBIT.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Am **2. März** um 10.15 Uhr stellt Andreas Vohwinkel in der „Computer Corner" auf **Ruhrwelle** „RVS-COM" für „Windows" vor und meldet sich am **14. März** um 10.15 Uhr von der CeBIT mit dem Steuerprogramm „Taxman" – Vergleiche mit dem Test im neuesten MULTIMEDIA JOKER sind durchaus erlaubt.

„Bit für Bit" gibt's am **4. März** um 17 Uhr neueste Infos von **Radio Euro**.

Live von der CeBIT sendet **NDR 1** vom **14.** bis **20. März** zwischen 7 Uhr und 19 Uhr das „Messe-Journal".

„Der kleine Computer" von **Radio ffn** öffnet **montags** um 14.40 Uhr die Anwender-Trickkiste.

„Chipsfrisch" schickt **Radio Hamburg** jeden **Montag** um 17 Uhr die Bytes los.

Ebenfalls **montags** versammelt man sich um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke" von **Radio Mainwelle**.

Zündstoff für Freaks liefert zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr das Computermagazin „Fatal Digital" im Jugendprogramm „Zündfunk" auf **Bayern 2**.

Info-Tapes zum Thema Computer sendet **„Info-Radio" mittwochs** unter der Rubrik „High Tech".

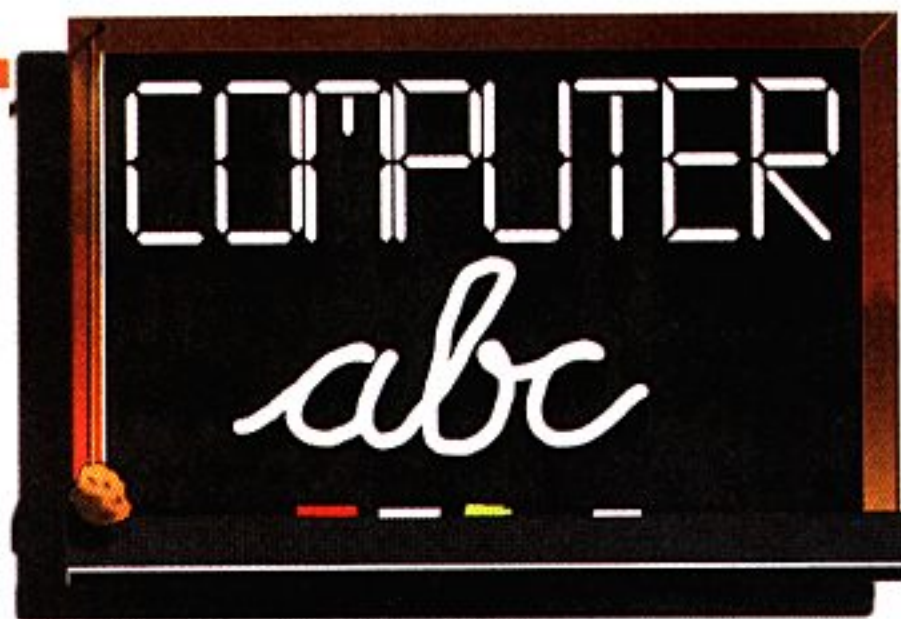
Die „Spiele-Hits des Nordens" stellt „Club on-line" auf **NDR 2** am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr vor.

Von **SDR 3** kommt **donnerstags** ab 18 Uhr der „Point-Computerspiel-Tip".

Samstags gibt's um 10.45 Uhr guten Rat beim „Ratgeber: Computer" auf **WDR 5**.

Ebenfalls **samstags** gibt's in „Forschung aktuell" vom **Deutschlandfunk** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafeln 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafeln 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

Tetris: Die auch schon wieder neun Jahre alte Steinerei des russischen Programmierers Alexej Pajitnow ist das wohl bekannteste Computerspiel der Welt. Logischerweise gibt es davon praktisch für jeden Rechner und jede Konsole eine Umsetzung – und zahllose Nachahmer…

Texas Instruments: Die in Dallas ansässige Digitalien-Firma wurde bereits 1930 unter dem Namen „Geophysical Service Inc." gegründet und 1951 dann in TI umgetauft. Mitte der 70er Jahre überschwemmten die Texaner auch hierzulande die Schulen und Büros mit ihren Taschenrechnern; Anfang der 80er brachten sie den TI99-Homecomputer heraus, von dem in Deutschland an die 150.000 Stück abgesetzt wurden. Heute hat man sich dagegen aus dem Markt für Großgeräte (bis auf Drucker und Notebooks) weitgehend zurückgezogen und beschränkt sich auf die Produktion elektronischer Kleinteile wie z.B. Grafikchips.

Textbaustein: Wer immer wieder Texte mit gleichlautenden Formulierungen schreiben muß (Werbebriefe etc.), legt sich gern eine Sammlung solcher Phrasen an, die dann auf simplen Tastendruck an der richtigen Stelle eingebaut werden – über dieses Feature verfügt praktisch jede moderne Textverarbeitung.

Textmarke: Quasi ein virtuelles „Eselsohr", das man zum schnelleren Auffinden bestimmter Stellen unsichtbar in den Digi-Text einbauen kann.

Textmodus: Eine Betriebsart für die Bildschirm- oder Druckerausgabe, bei der der Rechner nur bestimmte ASCII-Zeichen verwendet. Das spart gegenüber dem unbeschränkten „Grafikmodus" natürlich eine Menge Zeit.

Textverarbeitung: Der Himmel ist blau, das Wasser ist naß, und die meisten Menschen verwenden ihren Computer mit Hilfe einer solchen Anwendung vornehmlich zum Erfassen, Bearbeiten, Speichern und Ausdrucken von Texten aller Art. Natürlich macht Spielen mehr Spaß, aber rein zahlenmäßig geht die Arbeit eben vor…

Thermodrucker: Daß diese Geräte teils auch „Wachsdrucker" genannt werden, löste mal eine monatelange Kontroverse in der Mailbox aus – und ist zumindest insofern wahr, als dabei ein wachsbeschichtetes und daher wärmeempfindliches Papier Verwendung findet, in das die Buchstaben beim Drucken gewissermaßen „eingeschmolzen" werden. Im Unterschied zu Normalpapier vergilbt Thermopapier aber rasend schnell, weshalb man es heute meist nur noch in Faxgeräten findet.

Thesaurus: Im „Jurassic Park" werdet Ihr vergeblich danach suchen, dagegen enthalten neuzeitliche Textverarbeitungen in aller Regel so ein Synonymwörterbuch. Ihren Namen verdanken diese Sammlungen von gleichlautenden Begriffen mit gleicher Bedeutung den alten Griechen („thesauros": Schatz bzw. Wortschatz); eingesetzt werden sie, um sich nicht allzu häufig zu wiederholen.

TIFF: ist ein weitverbreitetes Grafikformat, wobei die Abkürzung für „Tagged Image File Format" steht.

TIGA: ist ein spezieller Grafikstandard von Texas Instruments („Texas Instruments Graphics Architecture") für PCs, der dort aber längst vom moderneren SVGA verdrängt wurde.

Timeout: Bei Sport und Spiel kann man sich eine „Auszeit" genehmigen, wenn es die Regeln bzw. die Mitspieler erlauben. Der gleiche Ausdruck wird aber auch für die Zeitspanne verwendet, in der der Computer auf die Rückmeldung eines Peripheriegerätes wartet – kommt innerhalb dieser Zeit kein Bereitschaftssignal, wirft er eine Fehlermeldung aus. Ähnlich ist es bei Mailboxen: Macht man fünf bis zehn Minuten lang gar nichts, trennt das Programm die Telefonverbindung oft von selbst, um das Entstehen unnützer Telekom-Profite zu vermeiden.

Times: The times, they are a-changing? Der alte Dylan hatte auch in bezug auf die gleichnamige Schriftart nicht ganz unrecht, denn dabei handelt es sich um eine sogenannte Proportionalschrift, bei der z.B. einem „i" weniger Platz in der Zeile zugestanden wird als einem „m". Ein praktisches Beispiel habt Ihr gerade vor Augen!

Time Sharing: Wenn sich mehrere Benutzer (in der Regel über mehrere Terminals verteilt) die Leistung eines Zentralrechners teilen, ohne daß sie dies in der Praxis überhaupt bemerken sollen, muß die Prozessorzeit gerecht zwischen ihnen aufgeteilt werden. Das System wechselt dann blitzartig von einem zum anderen, so daß jeder den Eindruck hat, die CPU würde ständig nur für ihn schwitzen. Alternativ wird für dieses Verfahren auch der Ausdruck „Timeslicing" („to slice": in Scheiben schneiden) benutzt.

Timeware: ist eine spezielle Form von Shareware, die durch Abfrage der Echtzeituhr im Rechner nur begrenzte Zeit lauffähig ist.

Tintenstrahldrucker: Eigentlich müßten die Dinger eher Tintentröpfchendrucker heißen, weil ihre Düsen den schwarzen oder bunten Saft meist nur tröpfchenweise aufs Papier spritzen. Hinsichtlich Anschaffungspreis, Drucktempo und -qualität bilden sie für nichtprofessionelle Anwender aber den idealen Kompromiß zwischen Nadel- und Laserdruckern, was ihren hohen Verbreitungsgrad erklärt.

Token: Das englische Wort für Kurzzeichen bzw. Symbol hat in der Welt der Datenverarbeitung zwei ganz verschiedene Bedeutungen. Bei höheren Programmiersprachen versteht man unter einem „token" nämlich die platzsparende Kurzversion eines häufig benutzten Befehls. In ringförmig aufgebauten Netzwerken ist das „token" dagegen ein ständig kreisendes Signal, das die Zugangsberechtigung der einzelnen Teilnehmer regelt.

Toner: ist der pulverförmige Stoff, aus dem im Laserdrucker oder Fotokopierer durch Erhitzen Druckfarbe wird.

Tool: Englisch für „Werkzeug", und genau das bedeutet es auch im elektronischen Sprachgebrauch. Konkret sind damit meist Hilfsprogramme (auch „Utilities" genannt) wie Defragmentierer für die Festplatte, Kopier- und Komprimierungsprogramme etc. gemeint. Häufig bezeichnet man auch einzelne Teile einer Anwendung als Tools, z.B. den Pinsel oder die Sprühdose in einem Malprogramm wie „DPaint". Last not least kann man mehrere Tools in einer Toolbox oder einem Toolkit zusammenfassen, was gleichermaßen mit „Werkzeugkasten" übersetzt wird.

Dem Spielverlauf nach hätten wir ja noch viel höher gewinnen müssen, aber wir wollen nicht unleidlich sein: Das solide 3:0 im letzten Heimspiel gegen die Ostwest-Flaschen aus Berlin soll uns als Anlaß für eine Siegesfeier genügen.

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Das Debakel gegen die Battle Kumpans hat Euch also doch aufgeschreckt, was? Man sah es an der Eile, mit der Ihr die 50 Prozent für den Einsatz wieder auf gewohnte 75 Prozent heraufgeschraubt habt, obwohl es diesmal nun wirklich gegen die Lachnummer der Liga ging. So konnten denn Oskar und der Joker auch in aller Heiterkeit einlachen, äh, einlochen, und selbst Big Boß Mike warf den Ball einmal fröhlich hinter des Gegners Latten. Der Ehrenschiri, ein bekannter Münchner Staatsanwalt, sah die Dinge seiner Natur entsprechend verkniffener, und so müssen wir uns leider auch wieder drei gelbe Verwarnungen an den Straps stecken: Wegen unzüchtiger Verirrungen (etwa aufreizende Kleidung, weil wegen der kurzen Hosen nackte Waden zu sehen waren) mußten drei aus der JOKER-Equipe ihr Karten-Konto aufstocken lassen – der notorische Pornograph Michael, sein ruchloser Gehilfe Joker sowie Werner Regnet, verantwortlich für viele wehrkraftzersetzende Comics. Na, wenigstens hat uns Dr. Strull den Zugang zum Netz des Gegners nicht gesperrt...

Hier der Rest vom Statistik-Fest in aller Kürze: Über 8.900 Zuschauer sorgten für einen Kontostand von derzeit 148.000 Mäusen, und Ihr habt gefälligst wieder dafür zu sorgen, daß unser nächster Auswärtstrip zu den immerhin fünftplazierten Hammerfüßen nicht zu einem Sturz-Urlaub wird. Wie? Nun, indem Ihr Euch wieder einmal mit voller Aufmerksamkeit unseren sieben Fragen widmet!

1) Wieviel Einsatz ist Dir gegen die Hämmerer gerade gut genug? (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Der Transfermarkt ist auf staatsanwaltschaftliche Anweisung bis auf weiteres geschlossen.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Unser Eintritt liegt momentan bei 12,– DM – und was der Feind kassiert, kann uns ohnehin egal sein.
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 500.000 DM)?

Wenn Ihr also wißt, wo der Hammer hängt (hängt ihn möglichst an den Fuß des Gegners, denn nomen ist ja immer noch omen!), dann schreibt die Ergebnisse Eurer Überlegungen auf eine Postkarte. Wir füttern mit den Mittelwerten aller Einsendungen zuverlässig wie stets unseren Manager und übermitteln Euch im nächsten Heft die Daten. Den Gewinnern dieser Folge unseres Postspiels übermitteln wir dagegen unsere Glückwünsche sowie:

1 x Award Winners
3 x Joker-Jogger
3 x Mousepad

Um Gewinner zu werden, muß man freilich erst mal mitmachen, denn wie wohl zumindest jeder Zweite vermutet hat, handelt es sich dabei um die Preise, die wir wie immer unter allen Einsendern verlosen – allerdings nur unter solchen, deren Absender wir entziffern können. Denn so und nicht anders hat eine leserliche Adresse auszusehen:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 11. Spieltag

FC JOKER	– Berlin East/West	3:0
Langohrer SK	– Opafun	2:4
Amiga James	– Battle Kumpans	3:0
Might & Matschig	– Raschmehr	1:2
Wurm. Wolfschreck	– Hammerfoot	2:1
1. FC Blähbein	– Softbär 2000	2:2
Un. Hofftschwer	– Austerwitz	3:0
Bodo Tiltners	– Blue Beiß	2:0
Maniac Menschen	– Bummico	2:0
DSC Pleasurestoff	– Playpower	4:0

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Wurm. Wolfschreck	20:2	30:11
2) Un. Hofftschwer	17:5	27:9
3) Raschmehr	17:5	26:12
4) Maniac Menschen	16:6	26:12
5) Hammerfoot	15:7	28:16
6) Opafun	14:8	29:15
7) FC JOKER	14:8	26:19
8) Amiga James	13:9	24:26
9) Might & Matschig	12:10	24:18
10) DSC Pleasurestoff	12:10	19:15
11) Langohrer SK	11:11	14:19
12) Blue Beiß	10:12	18:23
13) Bummico	9:13	21:22
14) Bodo Tiltners	8:14	18:22
15) Softbär 2000	7:15	17:27
16) 1. FC Blähbein	6:16	16:29
17) Battle Kumpans	6:16	12:26
18) Austerwitz	6:16	16:31
19) Playpower	5:17	12:32
20) Berlin East/West	2:20	11:30

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	39	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	19	150.000
3) Schlimmel	Abw	24	55	390.000
4) Joker	Abw	19	6	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	29	190.000
6) Freckmann	Abw	–	5	60.000
7) Stockbisler	Mit	–	g.	250.000
8) Ponikwar	Mit	12	9	260.000
9) Regnet	Mit	18	40	220.000
10) Celal	Mit	11	29	280.000
11) Magenauer	Mit	15	40	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	58	550.000
13) Dzierzynski	Ang	9	32	220.000
14) Stein	Ang	–	g.	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	37	240.000

Paarungen: 12. Spieltag

Hammerfoot	–	FC JOKER
Blue Beiß	–	Wurm. Wolfschreck
Softbär 2000	–	Maniac Menschen
Battle Kumpans	–	Un. Hofftschwer
Bummico	–	Might & Matschig
Raschmehr	–	Langohrer SK
Berlin East/West	–	Amiga James
Playpower	–	1. FC Blähbein
Austerwitz	–	DSC Pleasurestoff
Opafun	–	Bodo Tiltners

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

STROMAUSFALL

Wenn es ab sofort (auf der übernächsten Seite) schon eine Börse für Trading Cards im Joker gibt, dann gibt es auf diesem Gebiet wirklich alles – neuerdings auch wieder zwei sehr ungewöhnliche Sammelkarten-Systeme!

GRONKS – VANDALEN IN SANDALEN

Die alleinige Daseinsberechtigung des sandaligen Untertitels dürfte hier im witzigen Reim liegen, wie das gesamte Spiel eigentlich eher als Insider-Gag für Kartler denn als ernstzunehmendes TC-Duell zu betrachten ist. Daher soll uns die vergleichsweise spartanische Ausstattung der schwarzweiß bedruckten Spielkarten nicht weiter stören, Witzischkeit kennt schließlich auch und gerade nach unten hin keine Grenzen. Die Untergrenze der zu verwendenden Karten liegt zudem bei nur 15 Stück (zum Vergleich: Ernsthaftere Systeme wie z.B. „Magic – Die Zusammenkunft" wollen zumindest 40 Bilder im Blatt sehen; bei den Turnierregeln gilt gar ein Minimum von 60 Karten pro Deck), wozu drei oder mehr der mit jeweils fünf Exemplaren bestückten Starter- bzw. Ereignis-Sets erforderlich sind. Im wesentlichen wird dann mit verschiedenen, gleichzeitig auszuspielenden Gronks gegeneinander gekämpft. Und wenn Ihr jetzt wissen wollt, was Gronks sind: Das sind offensichtlich mehr oder weniger mutierte Wolpertinger, die sich mit Vorliebe heiße Gefechte per 20seitigem Würfel liefern…

Rundensieger bleibt hier, wer das höhere Ergebnis wirft. Damit's aber nicht ganz so einfach ist, werden die Resultate noch mit Hilfe eines aufgedruckten Ziffernblattes modifiziert, wobei die Zeigerstellung beider beteiligten Karten zu berücksichtigen ist. Ein sehr simples System also, jedoch auch ein sehr flexibles, das zu kaum vorhersagbaren Variationen führt. Die Karten der Ereignis-Packs beschäftigen sich demgegenüber mit Zauberern und Anti-Zauberern, verirrten Exhibitionisten, genialen Strategieberatern und anderen Seltsamkeiten, zeigen sich jedoch insoweit genrekonform, als die gesamte Menagerie nur dazu dient, die eigenen Angriffe zu unterstützen bzw. die des Gegners besser abblocken zu können. Wer eine Runde gewinnt, darf jedenfalls seinen Sieger-Gronk wieder zur Hand nehmen und zudem einen vom Stapel ziehen – wer verliert, muß den armen Loser „begraben" und bekommt keinen Stapel-Nachschub. Unter dem Strich geht es hier also mal nicht um Lebenspunkte, sondern lediglich darum, dem Widersacher alle Karten aus der Hand zu luchsen.

Kurzum, Gronks ist ein flotter Spaß für das kleine Duell zwischendurch: Das Regelwerk paßt auf eine DIN-A-6-Seite, niemand muß viel rechnen, und der Würfel ist auf jeder halbwegs ebenen Fläche einsetzbar. Um so ärgerlicher ist der vergleichsweise hohe Preis!

GÖTTER, RITEN UND DÄMONEN

Ganz anders, wenn auch von ähnlichem Kaliber, kommt dieses Cthulhu-System daher. Der schier unaussprechliche Name des Gruselgottes steht ja seit jeher für gräßlichste Gänsehäute, und in der verkartelten Version will er seine Untertanen anscheinend aus der Fangemeinde des megaschrillen „Illuminati" rekrutieren. Kurz und fassungslos: Jeder der vier oder fünf Dämonisten gründet eine Sekte, wobei von real existierenden Esoterikern bis hin zu Phantasiegebilden wie den Militanten Cannabis-Anbetern Europas alles erlaubt ist, was erlaubt ist. Dem Heimat-Verein werden nun Punktwerte für die Fähigkeiten Beschwören, Zauberei und Schlägern ausgewürfelt, und schon darf man seine mit unterschiedlichen Boni und Mali ausgestatteten Anhänger (die auf ein papierenes Spielfeld gemalt sind) gegeneinander hetzen.
An dieser Stelle kommen nun die in sechs Gruppen aufgeteilten, ebenfalls wieder schwarzweißen Karten zum Einsatz. Angreifen darf nämlich nur, wer (Monster-) Beschwörungen und/oder Haudraufs in der Hand hält, wobei stets einer der eigenen Anhänger eine mehr oder weniger beliebig auswählbare Figur eines Gegners per Würfelei attackiert. Auch hier kann man dem Schicksal natürlich wieder mit gesonderten Ereignissen, Zaubersprüchen oder Verteidigungen in den Arm fallen. Sinn der Übung ist es jedenfalls, möglichst viele „Ungläubige" zu killen, um so die begehrten „Furioses-Finale-Punkte" (FFP) zu ergattern: Wer davon ausreichend im Sack hat, darf versuchen, seinen jeweiligen Gott zu beschwören – was alle anderen Sektierer nach Kräften torpedieren werden. Sollte das Spektakel im Mißerfolg enden, wird man weit zurückgeworfen, anderenfalls hat man gewonnen. Dann manifestiert sich der eigene Götze und macht alle Ungläubigen nieder. Daß er am Ende übrigens auch den gläubigen Sieger niedermacht, sollte uns allen eine Lehre sein…
Bezüglich der Ausstattung gibt es allerdings auch hier wenig Berauschendes zu berichten, denn das komplette Spiel einschließlich aller benötigter Karten findet sich in einer umfunktionierten Videohülle. Ein paar hübsche Holzwürfel sind aber dabei, und die Anleitung benötigt immerhin an die 20 kleinformatige Seiten. Wer also schnöde Äußerlichkeiten für schnöde Äußerlichkeiten hält, der wird hier sicherlich recht gut bedient.

BESCHWÖRUNG DER GLÜCKSGÖTTIN

Wer Fortuna auf seiner Seite hat, kann auch diesmal wieder eines unserer originalen Rezensionsexemplare gewinnen. Verlost werden sie wie immer unter allen Einsendern, die uns auf einer Postkarte wenigstens eine der beiden folgenden Fragen beantworten: Wie heißt das TC-System der DSA-Schmiede Schmidt Spiele? Und welcher amerikanische Schriftsteller gilt als Erfinder des Cthulhu-Mythos? Wer's weiß, schickt seine Erkenntnisse an die nachstehende Adresse, wer hingegen letztes Mal auf Blue Byte und die Rebellen tippte, der darf jetzt vielleicht in der Ruhmeshalle seinen Namen beschwören! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

GRONKS

Spielmaterial: 41%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 72%
Schwierigkeit: Für Anfänger
Besonderes: Aldi-Outfit zum Tengelmann-Preis – ein Fall für den besonderen Geschmack
Preis: 15,– DM pro Set
Bezug: Gessnitzer & Städtler
K.-Zimmermann-Str. 41
90513 Zirndorf

GÖTTER, RITEN UND DÄMONEN

Spielmaterial: 47%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 77%
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Besonderes: Cthulhu mal als Lachnummer, der im Preisausschreiben gesuchte Autor dürfte im Grab rotieren!
Preis: 24,80 DM
Bezug: Gessnitzer & Städtler
K.-Zimmermann-Str. 41
90513 Zirndorf

STROMAUSFALL special

DIE TAUSCHBÖRSE FÜR TRADING CARDS

Binnen kurzem haben TC-Systeme die Spielewelt revolutioniert, auch die Redaktion blieb vom Kartenfieber nicht verschont – Brigitta, Michael und Joe sind z.B. ganz verrückt nach „Magic". Und weil der Tausch hier ein Symptom der Krankheit ist, wollen wir diese Seite ins Leben rufen!

Nur damit Ihr nicht denkt, dies wäre ein verschrobener Privatspaß aus der Chefetage: In Amerika gibt es bereits Restaurants, die „Magic"-Karten als Zahlungsmittel akzeptieren! Dazu kommt, daß Wizards of the Coast, die Erfinder dieses Systems, ihren Umsatz in den letzten Jahren um das Tausendfache steigern konnten – wie hätte ausgerechnet Michael da einer Karten-Tauschbörse im Heft widerstehen können?

Und natürlich wissen wir auch aus Euren Zuschriften, daß unter unseren Lesern ebenfalls viele mit dem TC-Virus Infizierte zu finden sind, nicht nur was „Magic – Die Zusammenkunft" und damit das populärste System weltweit betrifft. Schon weil die Küstenwizards damit zwischenzeitlich sogar den Branchenriesen TSR („AD&D") an der Ladenkasse überholten, haben derweil nahezu alle Rolli-Fabrikanten und auch einige Lizenznehmer mit eigenen Tauschkartenspielen nachgezogen: Man denke nur an „Vampyre" oder „Star Trek: TNG", und sogar zu „Wing Commander" wird es demnächst ein TC-System geben!

Gründe genug also, um zukünftig (Über-) Lebenshilfe für alle begeisterten Kartler in Form einer Tauschbörse zu bieten – zumal Euch die hier veröffentlichten Kleinanzeigen keinen Pfennig kosten werden! Wer also eine besonders starke Spielkarte, ein Sammlerexemplar oder gar ein ganzes Deck sucht bzw. abgeben will (völlig egal, ob es sich dabei um „Magic", „Dark Force", „Doomtrooper" oder irgendein anderes System handelt), der wende sich einfach per Postkarte an nachfolgende Adresse. Die Angebote sollten dabei aussagekräftig formuliert (Systemtitel, Kartenname und -version, Stärke und eventuelle Sonderfähigkeiten, Preis- bzw. Tauschwunsch) sein, jedoch im Sinne des verfügbaren Raums 200 Zeichen bzw. Buchstaben nicht überschreiten. Auch ein leserlicher Absender darf nicht fehlen, SCHICKT UNS JEDOCH BITTE KEINE KARTEN! Die hier ab sofort fortlaufend veröffentlichte Börse dient lediglich als ein Forum für tauschwillige Trading-Freunde; Kontaktaufnahme, Verhandlungen etc. liegen völlig in Eurer Verantwortung. Und jetzt: Möge der bzw. die Bessere gewinnen!

Joker Verlag
„TC-Tauschbörse"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Christine Roth...

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regner

Titel
Ikarion

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345...
Fax: 04221/1778...

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/460582...

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerst...
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Gr... Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österr... Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und G...chenland

Aktuelle Auflage (IV/95)
Verbreitung: 95.655

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum je... letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben ... und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausla... DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlags... schrift. Das Abonnement gilt mindestens für ... Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein we... res Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jeder... zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlung... konto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714... BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen wer... gerne von der Redaktion angenommen. Sie müs... frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon ... derweitig zur Veröffentlichung angeboten wor... sein, so muß das angegeben werden. Mit der Ein... dung gibt der Verfasser die Zustimmung zum A... druck in den Publikationen des Joker Verlags. Ho... rar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesa... Manuskripte wird keine Haftung übernommen. ... Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen ... Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben ... Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken ... verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977
Compuserve: 100332,322
Internet: 100332.322@compuserve.com

Über 400 Banken soll es in Frankfurt geben; kein Wunder, daß gerade hier jedes Jahr die größte Münzautomatenmesse der Welt stattfindet – in der Äppelwoi-Metropole dürfte das Kleingeld vermutlich nie ausgehen!

Aus Zockersicht stand die „Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten" diesmal ganz im Zeichen der Polygone, die die guten alten Sprites auf den Arcade-Monitoren nahezu vollständig verdrängt hatten – tja, es herrscht ja auch kein Mangel an Konsolenumsetzungen von Coin Op-Hits, und die Spielemaschinen für den Hausgebrauch lieben nun mal Polygone…

Besonders deutlich war dieser Trend bei den Beat'em Ups erkennbar, denn sogar Capcom wagt mit der kunterbunten Prügelei **BATTLE ARENA TOSHINDEN 2** nun den Sprung in die dritte Grafikdimension. Aber die erste Reihe auf dem Schlachtfeld wurde von anderen besetzt: Bei Namcos mittelalterlich angehauchter Mantel-und-Degen-Klopperei **SOUL EDGE** beeindrucken vor allem die sagenhaften Zoomeffekte. Dagegen schickt Sega die acht jungen Kickboxer der **FIGHTING VIPERS** mit so ungewöhnlichen Accessoires wie E-Gitarren, Rollschuhen oder Skateboards in den Kampf. Daneben zeigten die Jungs vom Saturn in Frankfurt auch **KILLER INSTINCT 2**, das durch seine fein animierten Helden angenehm auffiel. Auch Midway ließ sich bei **ULTIMATE MÖRTEL KOMPOTT 3** nicht lumpen und klotzt mit neuen Recken, Kampftechniken und Hintergrundgrafiken – so plastisch wie bei der Konkurrenz sieht die Optik allerdings nicht aus. Die Fans von Captain America, Spiderman und den anderen Marvel-Superhelden wurden gleich von zwei Herstellern umworben: Data East will bei **AVENGERS IN GALACTIC STORM** nicht nur mit Masse (18 Charaktere, 16 Levels, Vier-Button-Steuerung), sondern auch mit klasse, wenn auch gelegentlich etwas düsterer Rendergrafik imponieren. Dafür setzt Capcom bei **MARVEL SUPER HEROS** auf ein comicartiges Design mit bonbonbunten Farben und die straßenkampferprobte Steuerung. Erstaunlich zahlreich waren auch die 3D-Ballereien à la *„Operation Index"* zur Messe geströmt. Das spricht zwar nicht unbedingt für den Ideenreichtum der Programmierer, aber Spaß macht es trotzdem, etwa bei Konamis **CRYPT KILLER** mit der Pumpgun auf Skelette, Zombies etc. zu zielen, während der Subwoofer einen wahrhaft unterirdischen Baßsound erzeugt. Fast schon in Richtung Reality-TV geht das opulent präsentierte **TIME CRISIS** von Namco: Die mit Texturen überzogenen Polygongrafiken sehen noch realistischer aus als bei Segas „Virtua Cop 2", und das integrierte Fußpedal (zum Ducken und gleichzeitigen Nachladen der Kanone) ist eine erstaunlich gute Steuerungsvariante.

Die wahren Messe-Highlights waren jedoch wieder mal im Rennzirkus zu finden. Der Vortritt gebührt dabei Segas Motorradsimulator **MANX TT** mit seinen

Soul Edge

Avengers in Galactic Storm

Missile Command

Battle Arena Toshiden 2

Congo

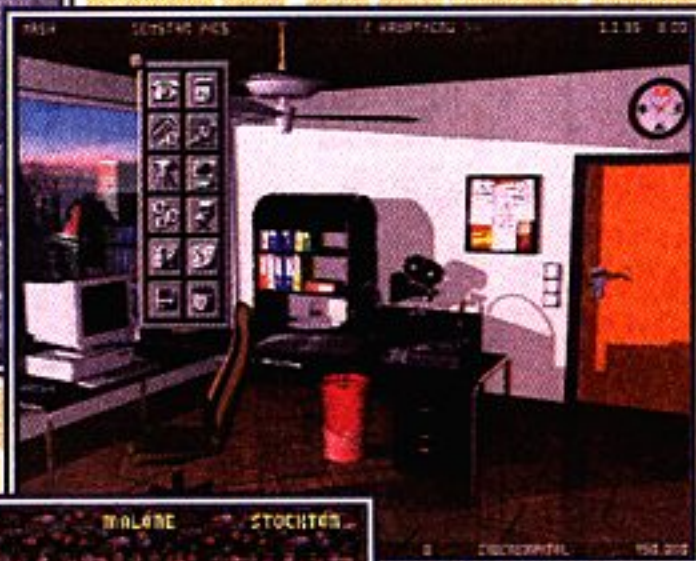
Fighting Vipers

Manx TT Super Bike

phantastischen 3D-Landschaftsgrafiken: Hier thront der Spieler auf einem kleinen Bike und genießt dank einer genialen Hydraulik ein absolut realistisches Fahrgefühl! Wer lieber auf vier grobstolligen Reifen durch den Schlamm pflügt, sollte es dagegen bei Namcos **DIRT DASH** probieren, wo ein sportlicher Schalensitz mit kerniger Luftfederung und ein riesiger 50"-Monitor warten – auch diese Digi-Rallye ist ein unvergeßliches Erlebnis. Ähnlich ausgestattet braust Konamis **MIDNIGHT RUN** daher, nur geht's hier durch den nächtlichen Asphaltdschungel einer Großstadt. Aus derselben Garage stammt noch der vollbewegliche Groß-Fahrsimulator **ROAD RACE**, der sein Opfer gründlich durchschüttelt, während es das SF-Szenario im Stil von „Blade Runner" erkundet. Wessen bester Freund Flipper heißt, der darf mit Segas **GOLDENEYE** James Bond die Kugel geben oder sich an den neuen Filmumsetzungen von Williams versuchen: **CONGO** und **JONNY MNEMONIC** warten auf den silbernen Schuß. Auch Capcom bringt neuerdings den Ball ins Rollen (**PINBALL MAGIC**, **AIRBORNE**), und Bally organisiert auf der schiefen Ebene die **ATTACK FROM MARS** mit allen Schikanen.

Zu guter Letzt werfen wir noch einen Blick auf drei brandaktuelle Virtuality-Games: **TOTAL RECOIL** ist so eine Art VR-Schießbude mit Winchester, Datenhelm und der totalen Rundumsicht. In verschiedenen Szenarios (See, Gebirge) kann man dabei Tontauben erlegen oder als Jahrmarktbesucher auf ansprechend texturierte Enten, Goldfische etc. ballern. Unter **GHOST TRAIN** hat man sich wiederum so eine Art Geisterbahn im Cyberspace vorzustellen, und nur das Fadenkreuz steht dem Spieler bei, während er von Skeletten, Untoten oder tonnenschweren Felsbrocken erschreckt wird. Auch bei **MISSILE COMMAND** geht es alles andere als friedlich zu, denn in dem auf einem alten Atari-Klassiker basierenden Gerät verbirgt sich eine ganze Alieninvasion, die mit der Laserwumme und einem begrenzten Raketenvorrat bekämpft wird. In normalen Spielhallen werden diese VR-Maschinen allerdings nicht auftauchen, daher ganz zum Schluß noch zwei Tips für Euren persönlichen Vor-Ort-Test: Berliner finden die neuen VR-Highlights im „Virtuality Cafe" in der Lewishamstr. 1, und die Frankfurter besuchen dazu das „Cyber's" in der Zeilgalerie, Ebene 7. Viel Spaß dabei! (Manuel Semino)

AM 29. MÄRZ IST WIEDER JOKER-TIME!

Freut Euch auf die nächste Ausgabe, denn es warten neue Amiga-Highlights satt: Voller Stolz werden wir erste Infos und Bilder zu **ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS**, dem phänomenalen Motorradrennen **BLACK VIPER** und der atemberaubenden Digi-Prügelei **FIGHTING SPIRIT** präsentieren. Und bereits als vollwertige Tests sollten bis dato die Dungeon-Ballerei **NEMAC IV**, die sportliche **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**, das wahnwitzige Hüpfical **PUTTY SQUAD** sowie die Simulationen **MAG!** und **DER PRODUZENT** vorliegen!
Doch ist das nur die halbe Wahrheit, denn es wird ja noch jede Menge Specials geben – etwa ein **INTERVIEW MIT GAMES 4 EUROPE** (die Macher von „Airbus 2" und „Der Produzent"), verbilligtes Netsurfing mit **AMIGA GOES T-ONLINE** und die Vorstellung von **Q-DRIVE: DAS NEUE QUADROSPEED-LAUFWERK VON AT**, die wir ja leider um eine Ausgabe verschieben mußten. Ehrensache, daß wir Euch auch wieder zur großen **JAGD AUF APRIL-ENTEN** einladen und mit kompetenten Lösungshilfen überschütten werden. Gründe genug also, ab 29. März mal am Kiosk vorbeizuschauen oder noch heute ein Abo zu ordern. Als Stammkunde werdet Ihr nämlich noch schneller und preiswerter informiert und bekommt obendrein eine todschicke Treueprämie!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS